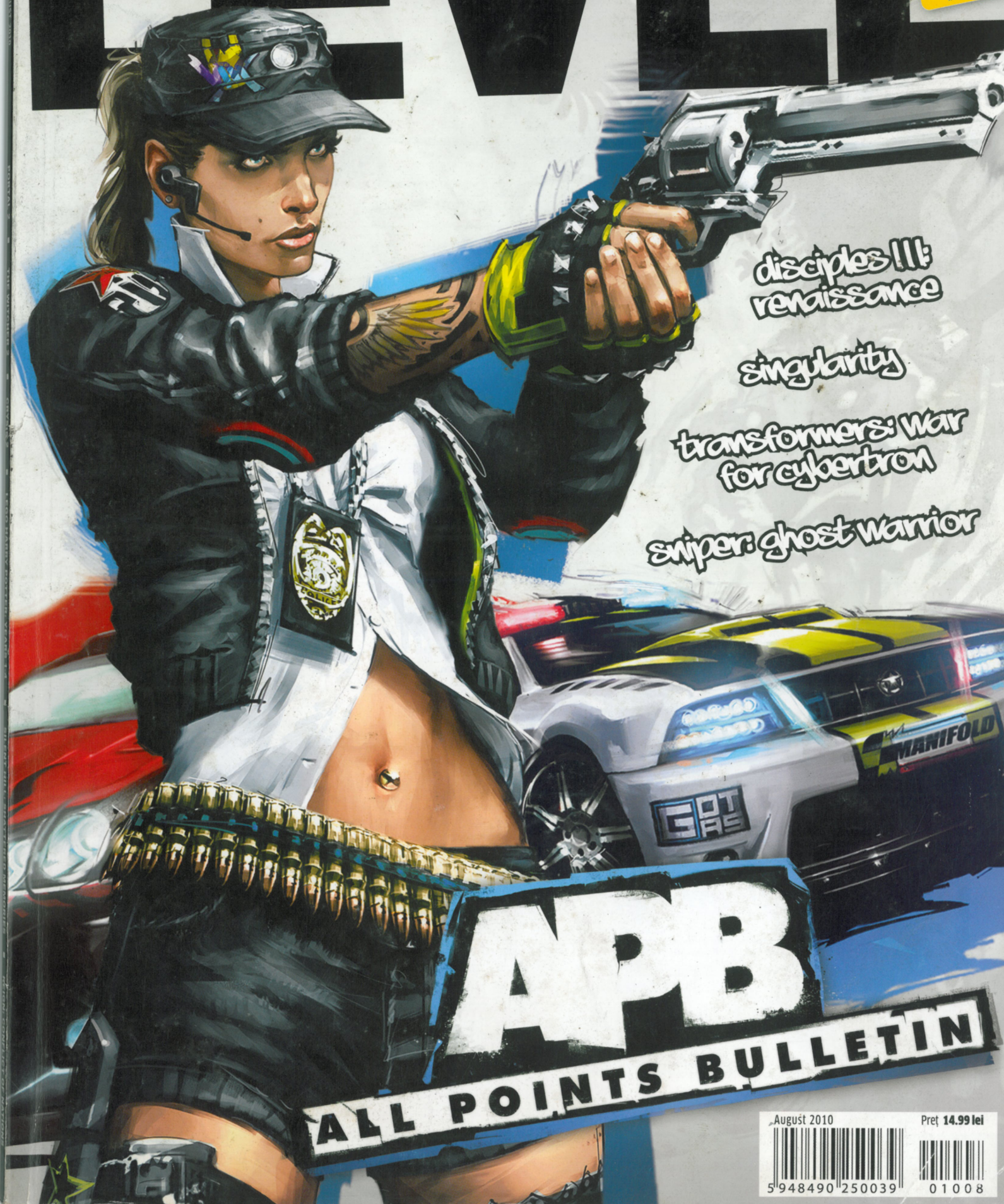


JOC FULL

xpand rally

LEVEL

Găndește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150 puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATIS
și cărți cu REDUCERE
la abonament!



disciples II:
renaissance

singularity

transformers: war
for cybertron

sniper: ghost warrior

APB

ALL POINTS BULLETIN

August 2010

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



01008

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

→ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

→ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

Adună **PUNCTE** și ai două
VARIANTE de a le folosi

1 Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



Un joc la alegere cu 1000 puncte

2 Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
49.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-4.9 lei (-490 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
45 lei
ÎN PLUS primești
450 puncte

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
34.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-3.4 lei (-340 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
31.5 lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
A-Data	13
D-Link	27
Orange	100

SFAT DE VACANȚĂ

E i bine, în momentul în care înșir aceste rânduri, sunt cam vai de capu' meu, mă ia cu frisoane și am intrat în fibrilații. Așa că n-o să vorbesc despre industrie, care este bine-mersi și cu noi în miezul ei, ca de obicei. Astăzi sunt un om bolnav. Nu mă pot gândi decât la mizeria aia de salam sau ce naiba o fi fost, care m-a răpus la pat când mi-era lumea mai dragă, iar asta pentru simplul motiv că trăim într-o țară în care până și o grisină nevinovată te poate băga în boală. Luna asta prefer să trag un semnal de alarmă: lăsați nai-bii șaomele și pizzelle procurate din zone cel puțin dubioase cum ar fi, de exemplu, „locațiile selectate” de pe plaja din Costinești. Că doar e august și majoritatea poporului fuge la mare ca să prindă puțin soare și alge pe spinare. Vă știu eu. Și nu care cumva să vă tăvăliți prin nisip, decât dacă vreți să curățați involuntar plaja de mor-manele de chiștoace. Poate tocmai de aceea, luna asta prefer Praga, Bremen sau Amsterdam - bere de la mama ei și prăjiturile cu verdeață, pentru că astea nu îngrășă. Și apoi, cine a mai auzit de iarbă expirată?

P.S. Evitați excesul de bere și dame de consumație în zilele caniculare. Am zis de carne?

KIMO

ERATĂ:

În cadrul ediției din luna iulie 2010, jocul Modnation Racers nu a fost jucat pe Xbox 360, așa cum reiese eronat din articolul colegului nostru Koniec, ci pe PlayStation 3. Jocul este disponibil exclusiv pe PS3 și PSP. Ne cerem scuze pentru confuzia creată. Koniec dă berea.

KiMO

- 1. Singularity
- 2. All Points Bulletin
- 3. Silent Hill: Shattered Memories



Koniec

- 1. Singularity
- 2. Transformers: War for Cybertron
- 3. All Points Bulletin



cioLAN

- 1. LEGO Harry Potter: Years 1-4
- 2. Singularity
- 3. Silent Hill: Shattered Memories



Marius Ghinea

- 1. Singularity
- 2. Reign: Conflict of Nations
- 3. Sniper: Ghost Warrior



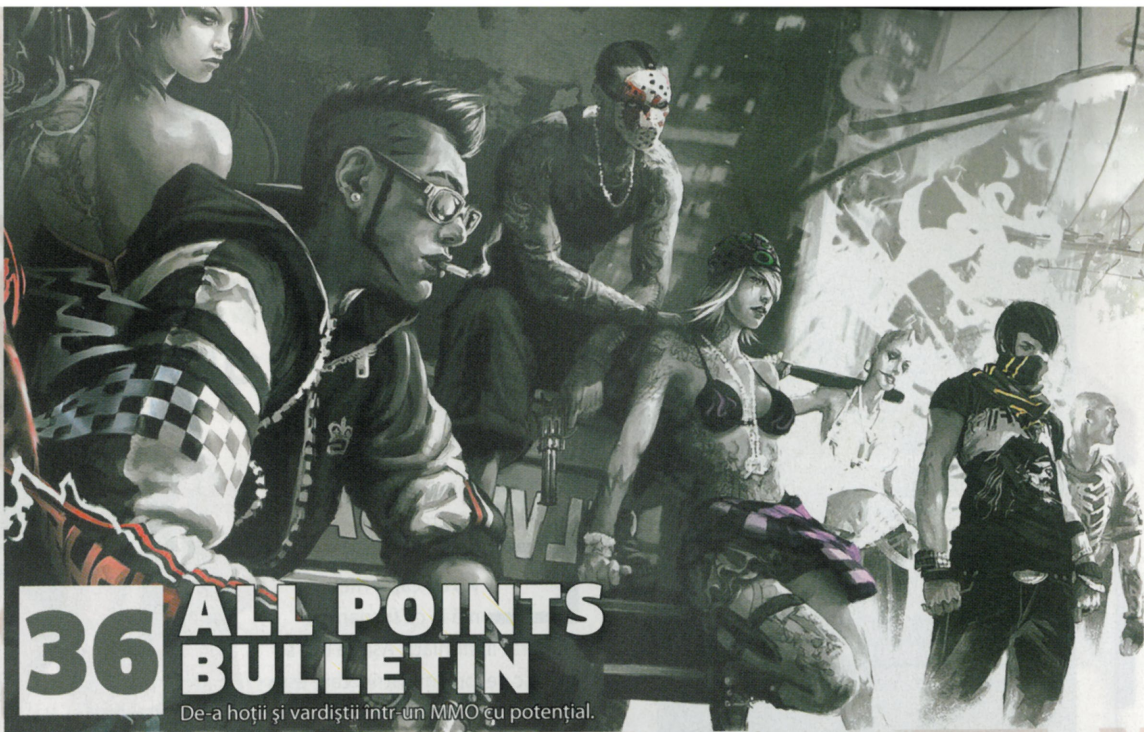
Caleb

- 1. Singularity
- 2. Hydorah
- 3. All Points Bulletin



BogdanS

- 1. Asus VG236H
- 2. LG HB965TZ
- 3. Tecnoware Era LCD 1.1



36 ALL POINTS BULLETIN

De-a hoții și vardiștii într-un MMO cu potențial.



18 THE WITCHER 2

Alcool, sex și bătaie de la CD Projekt, nu neapărat în această ordine.



44 SINGULARITY

O sumă de concepte într-un întreg coerent și plăcut.



60 DISCIPLES III: RENAISSANCE

Alunecat pe panta comercialului.



14 PORTAL 2

Un experiment în doi.



48 SNIPER: GHOST WARRIOR

„Mândria” de a fi lunetist american.

XR xpand rally



JOC FULL

V-ați săturat de strategii, pac-pac și aventuri? Dacă da, luna aceasta ne întoarcem la un gen care și-a făcut destul de rar apariția prin colecția jocurilor full oferite de LEVEL de-a lungul timpului, anume cursele auto. Vă oferim Xpand Rally, un titlu realizat de studioul care ne-a oferit seria western Call of Juarez, ce ne aduce în prim plan cursele auto de tip WRC, simulând realismul acestora sau, în funcție de preferințe, oferindu-le dintr-o perspectivă mai comodă, cea arcade.

Modurile de joc dintre care putem alege în single player sunt două: carieră, ce vă oferă șansa să cucerii râvnitul titlu mondial pe trasee din întreaga lume, și single race, unde accesul la majoritatea traseelor este inițial blocat, acestea devenind disponibile pe măsură ce avansați în campionat. În Xpand Rally, spre deosebire de alte titluri, vă veți trezi alergând după bani, bani și iar bani. Cu cât veți câștiga mai multe curse (contra-cronometru, bineînțeles), cu atât veți avea mai mulți bani pentru a cumpă-

ra mașini mai puternice, piese mai performante și a achita reparațiile mașinilor pe care, personal, m-am străduit și am reușit să le fac praf în cele mai diverse moduri cu putință. Este necesar să fiți foarte atenți ce fel de piese instalați și ce fel de ajustări îi aduceți mașinii, deoarece orice greșeală poate avea consecințe catastrofale asupra performanțelor acesteia. Am constatat cu plăcere faptul că mașinile se comportă realist în teren, controlul este intuitiv și răspund cu promptitudine comenzilor, lucru ce se observă mai ales în viraje strânse, caz în care utilizarea frânei de mână este mai mult decât necesară la viteze mari. Xpand Rally se aseamănă foarte mult din acest punct de vedere cu CMR 2005, unde am reușit să execut cu ușurință astfel de viraje, fără să mă trezesc cu mașina zdrobită de primul copac care-mi făcea cu ochiul de pe marginea drumului. Mare păcat că producătorul nu a reușit să achiziționeze licențe pentru mașinile folosite în joc, dar nu-i bai, pentru că a optat pentru o găselniță simplă și amu-

zantă – rebotezarea bolizilor. Astfel, în loc de Mini Cooper avem Tiny Hooper, în loc de VW Golf

avem RV Wolf și multe alte nume la fel de buclucașe. Multiplayer-ul este, de asemenea, foarte antrenant. Cursele găzduiesc maximum patru jucători la linia de start, componenta online sporind semnificativ durata de viață a jocului.

Polonezii au reușit să surprindă cu o grafică superbă pentru vremea lui, cu efecte de lumină ce-ți taie respirația, trasee minuțios realizate până în cel mai mic detaliu, și mașini ce se fac praf și pulbere în cel mai realist și spectaculos mod cu putință. Xpand Rally este un joc bun pentru categoria din care face parte și tocmai de aceea îl recomandăm cu căldură nu numai împătimiților, ci tuturor șoferilor, fie ei și în devenire.

P.S. Dacă vă cere un CD Key, folosiți-l cu încredere pe acesta: XR-LCWCER-EXEW7-TXCL9-XCK49-XRFWY

KiMO

08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 PORTAL 2
- 18 THE WITCHER 2
- 22 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
- 24 CRYSIS 2

HANDS-ON

- 28 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
- 32 MEDAL OF HONOR

REVIEW

- 36 ALL POINTS BULLETIN
- 44 SINGULARITY
- 48 SNIPER: GHOST WARRIOR
- 54 LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4
- 56 TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
- 59 BLACKLIGHT: TANGO DOWN
- 60 DISCIPLES III: RENAISSANCE
- 64 SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
- 68 EYEPET
- 70 REIGN: CONFLICT OF NATIONS
- 75 ECOSHIFT

INDIE

- 76 HYDORAH

FREE2PLAY

- 78 SLUMS 2 EXTENDED
- 78 AIRFIGHT UT
- 79 ULTIMA 6 PROJECT
- 80 MOONBASE ALPHA
- 80 ALIEN SWARM
- 81 MINI GAMES

RETRO

- 82 INTO THE EAGLE'S NEST
- 83 NETHER EARTH

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV – O NOUĂ DIMENSIUNE ÎN JOCURI
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA – ZBURĂTORII NOPTII
- 94 FILM – KNIGHT AND DAY
- 95 WWW.

BOARDGAME

- 96 MUNCHKIN

Demo

Alien Shooter 2: Conscripton
SBK X: Suprebike World Championship
Sniper: Ghost Warrior

MODs

AirFightUT (Unreal Tournament)
Slums 2 Extended (Half-Life 2: Episode 2)
Ultima 6 Project (Dungeon Siege)

Media

Filme

Beyond Black Mesa
James Bond 007: Blood Stone
Kane and Lynch 2: Dog Days
Medal of Honor
Pro Evolution Soccer 2011

Imagini

Need for Speed: Hot Pursuit
The Witcher 2

Wallpaper

Guild Wars 2
H.A.W.X. 2

Driveri

ATI Catalyst 10.6
NVIDIA ForceWare 257.21

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build
839a2960

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools
1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack
/ RivaTuner 2.24C / Totally Free
Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Champions Online - Trial 10 zile
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION

Marele război a început! Toată lumea este mobilizată să lupte împotriva hordelor de monștri care ne-au invadat străzile într-un shooter old school cel puțin dement.



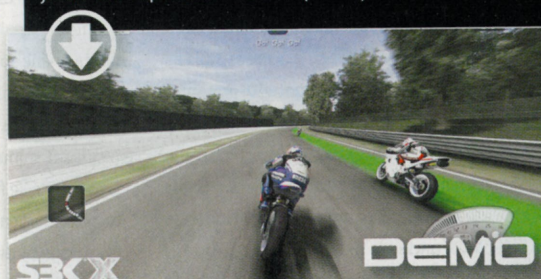
ULTIMA 6 PROJECT

Ultima 6 Project reprezintă reinventarea clasicului din 1990 - Ultima VI: The False Prophet, dar sub formă de mod pentru jocul Dungeon Siege.



SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Încalcă-ți bestia pe două roți și aleargă către linia de sosire din SBK X, jocul oficial Suprebike World Championship.



SLUMS 2 EXTENDED

Un excelent mod single player pentru jocul Half-Life 2: Episode 2, cu o atmosferă apăsătoare, grafică de zile mari și gameplay incitant.



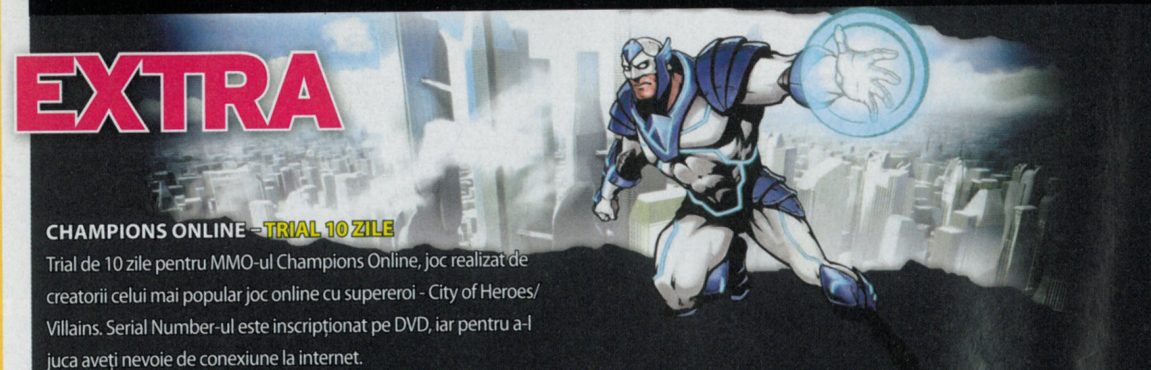
SNIPER: GHOST WARRIOR

Un joc pe placul vânătorilor de munte sau al celor care pur și simplu preferă confortul distanței.



AIRFIGHT UT

Un mod inedit pentru Unreal Tournament (da, ăla din 1999), în care avem ocazia să pilotăm avioane de luptă moderne și chiar să luptăm din carlinga lor.



CHAMPIONS ONLINE - TRIAL 10 ZILE

Trial de 10 zile pentru MMO-ul Champions Online, joc realizat de creatorii celui mai popular joc online cu supereroi - City of Heroes/Villains. Serial Number-ul este inscripționat pe DVD, iar pentru a-l juca aveți nevoie de conexiune la internet.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

SPECIAL

ASUS ROG MATRIX5870

Controlează furia cu Expert Tuning

ROG MATRIX5870 duce gaming-ul extrem la un nou nivel

ASUS Republic of Gamers are reputația de a crea produse de gaming unice și concepte remarcabile.

ROG MATRIX5870 este cel mai recent exemplu în acest sens. Pornește de la design-ul de referință al plăcii Radeon 5870 și îl îmbunătățește din toate punctele de vedere. Astfel, placa video are în dotare 2GB memorie GDDR5 ce rulează la 4,8GHz, interfață pe 256 biți și, nu în ultimul rând, vine cu numeroase facilități de overclocking ce maximizează puterea grafică.

iTracker2 este cea mai nouă suită de utilitare avansate de overclocking, ce oferă gamerilor împătimiti posibilitatea de a-și optimiza și a-și personaliza placa video - frecvențele, voltajele și chiar și latențele de memorie pot fi modificate!

Probelt este o altă facilități unică a plăcii MATRIX 5870. Entuziaștii și overclorckerii au acces direct la o serie de puncte de detectare și citire ale voltajelor. Cu ajutorul unui multimetru, pot măsura cu precizie diferiți parametri și tensiuni de funcționare.

De asemenea, MATRIX5870 utilizează și tehnologia Super Hybrid Engine, proprietară ASUS, ce face posibilă comutarea automată între diversele profile presetate de funcționare, de la modul power saving la cel de performanțe maxime, prin overclocking dinamic. Tehnologia SHE reglează dinamic viteza de rotație a ventilatorului, crescând-o cu până la 19% când e necesar și, foarte important, asigură o stabilitate mai mare în overclocking cu 54%.

Nu în ultimul rând, placa are un regim termic de funcționare mai eficient cu 13% decât modelul de referință, cu alte cuvinte, este mai rece. Acest lucru se datorează sistemului de răcire cu design proprietar ASUS Extreme Cooler, ce include cooler modificat (ce asigură un flux de aer cu 22% mai mare) și design PCB personalizat.

Dacă ești în căutarea unei plăci video unice, cu numeroase capacități și potențial serios pentru gaming extrem, acesta este noua ta destinație!

Zgomet Tensiune GPU

Model	Tensiune (mV)	Modificarea
Generic HD 5870	164mV	-
ASUS MATRIX 5870	75mV	154% stabilitate în overclocking

Scor 3DMark Vantage Extreme

Model	Scor	Modificarea
Generic HD 5870	8734	-
ASUS MATRIX 5870	10375	119% performanță

RED FACTION - FILMUL

THQ a anunțat că, în martie anul viitor, postul de televiziune american Syfy va difuza un film de acțiune pilot intitulat Red Faction: Origins. Acțiunea din film se va desfășura la 25 de ani după evenimentele din jocul Red Faction: Guerrilla și îl va avea în prim plan pe fiul lui Jake Mason, Alec, care încearcă să-și răzbune mama ucisă și să-și găsească sora răpită. Dacă totul va merge conform planului, iar filmul va avea succes, producătorii sunt hotărâți să ne ofere o întreagă serie.

MOARTEA LA VACANȚĂ

NCSoft și ArenaNet ne pregătesc pentru Guild Wars 2 ceva nou legat de moartea personajelor. Astfel, după cum a precizat Jon Peters, unul din designerii jocului, producătorii „au decis să caute soluții pentru a trans-

forma moartea [personajului, sperăm] într-o experiență de joc plăcută și memorabilă”. Ideea în sine constă în faptul că personajele nu vor mai deceda instant în momentul în care sănătatea a ajuns la zero, ci vor primi o nouă șansă la viață, intrând automat în ceea ce produc-

torii au numit „downed mode”. În acest mod, jucătorii vor avea la dispoziție un număr de skill-uri, pe care le pot folosi împotriva inamicilor pentru a avea o șansă de supraviețuire. Interesant. Credem că nu veți mai avea mult de așteptat până la MMO-ul în care veți primi o tonă de experiență de fiecare dată când da norocul peste voi și vă omoară un mob care va fi scos de următorul patch pentru că strică echilibrul jocului.



MOLYNEUX CRITICĂ FABLE II



Pentru a genera atât de necesarul hype care trebuie să înconjoare un sequel și pentru că Fable III nu poate fi prinț decât dacă Fable II devine cerșetor, într-un speech susținut la Develop 2010, Molyneux a criticat Fable II cu același patos cu care obișnuia pe vremuri să ne convingă cât de nasol e primul Fable în comparație cu ce va fi al doilea. Potrivit vorbărețului Peter, lui Fable II îi lipsește drama. Potrivit tăcutului cioLAN (care își asumă răspunderea pentru următoarea afirmație, nu vrea să-și bage colegii în năcaz), lui Molyneux îi lipsește o doagă. Circul continuă: „căsătoria nu e decât o scuză să faci sex”, femeile din joc arată ca „niște rusoaice aruncătoare de greutate”, meniul de levelling e „DOS-like” (eu îl iau ca pe un compliment) și așa mai departe... Același Molyneux ne împărtășește și un secret teribil, pe care vă rugăm din tot sufletul să nu-l răspândiți, pentru că va zdruncina înseși fundațiile gaming-ului: „Fable II a avut erori uriașe de design”. Erori care, slavă Domnului Molyneux, vor fi remediate de Fable III. Pe cât pariem că și perfectul Fable III se va umple de erori de design și de aruncătoare mongole de greutate cam cu un an înainte de lansarea lui Fable IV?

DRAGON AGE II

Nu credem că veți fi surprinși când veți afla că BioWare și EA au anunțat oficial primul (doar nu credeți că se vor rezuma la unul singur) sequel pentru RPG-ul de succes Dragon Age: Origins. Surprize însă există. Cum ar fi decizia canadienilor de a „massefectiza” succesul succesului spiritual al lui Baldur's Gate. Jucătorul nu va avea de ales și va fi obligat să sară direct în mobuții oțeliți ai viteazului Shep... pardon... Hawke, un fugar din calea Blight-ului, care, sub atenta noastră îndrumare, va deveni un erou de legendă și, cităm, „va schimba pentru totdeauna fața universului Dragon Age”. Nici oamenii păcii de la BioWare nu se vor lăsa mai prejos și vor încerca și ei să schimbe fața universului Dragon Age. Cum? Simplu, cu o poveste ce se va desfășura pe parcursul unui întreg deceniu, un motor grafic îmbunătățit, un stil vizual diferit și un nou sistem de luptă.



SPELLFORCE 2 - FAITH IN DESTINY ÎN AUGUST

Deși era programat să apară în luna aprilie (mai exact în data de 30 aprilie), JoWood anunță că al doilea expansion al hibridului RTS/RPS Spellforce 2, și anume Faith in Destiny (dezvoltat de studiourile Trine Games), va ajunge pe rafturile magazinelor în 27 august.



A GAME OF THRONES GENESIS

Focus Home Interactive și Cyanide („tăticii” lui Blood Bowl) anunță A Game of Thrones: Genesis, un nou joc de strategie inspirat din seria „A Song of Ice and Fire” a scriitorului George R. R. Martin. Astfel, jucătorul, pus „la comanda” unei familii nobile, va fi aruncat în mijlocul luptelor pentru putere din regatul Westeros, cu scopul ultim de a accede la Tronul De Fier. Prin orice mijloace posibile. N-au fost furnizate mai multe detalii și nici o dată de lansare, deci nu ne rămâne decât să așteptăm...

ALICE: MADNESS RETURNS



Vă mai amintiți de American McGee's Alice? Ei bine, să știți că EA și Spicy Horse Games au anunțat că ne pregătesc un sequel al jocului, intitulat Alice: Madness Returns, care va păstra stilul întunecat și creepy al originalului, dar ne va oferi o poveste nouă. Evenimentele din Madness Returns se desfășoară la 10 ani după cele din predecesorul său și ne aduc în prim plan o Alice proaspăt eliberată dintr-un spital pentru instabili psihici, în care și-a petrecut ultimul deceniu. Aflată acum în grija unui psihiatru, Alice va încerca cu ajutorul acestuia să scape definitiv de trauma pe care a suferit-o când și-a pierdut întreaga familie într-un incendiu, să-și învingă halucinațiile care încă o mai bânuie și să afle adevărul despre moartea familiei sale. Așadar, pregătiți-vă pentru o doză serioasă de nebunie, pe care o veți primi în 2011. Pentru PC, PS3 și Xbox 360, desigur.

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista LEVEL

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Detalii pe:
www.chip.ro/sms

DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA



Focus Home Interactive și Larian au anunțat că vor lansa Divinity II – The Dragon Knight Saga, un „pachet” ce va include o versiune refăcută a lui Ego Draconis (grafică îmbunătățită și conținut adițional) și expansion-ul Flames of Vengeance (și el va „profita” de îmbunătățirile grafice aduse noului Ego Draconis). Cele peste 180 de quest-uri promise în The Dragon Knight Saga vă vor ține ocupați în jur de 60 de ore. Jocul va fi lansat pentru PC și Xbox360 în octombrie 2010.

MAFIA 2 DIGITAL DELUXE EDITION

2K Games ne informează că o ediție Digital Deluxe a jocului Mafia 2 va fi disponibilă prin intermediul sistemelor de distribuție digitală Steam și Direct2Drive. Acest pachet va costa cam 60 de verzișori și va conține pack-ul Mad Man, un art book, soundtrack-ul jocului și harta orașului Empire Bay. În plus, producătorii sunt pregătiți să le ofere celor care vor pre-comanda ediția standard sau Digital Deluxe a jocului de pe Steam sau Direct2Drive și o copie a primului joc Mafia.

Mafia 2 va fi lansat pe 27 august, se va folosi de serviciile oferite de Steamworks și, după cum umblă vorba prin târg, pe 10 august vom putea încerca și un demo.



DARKSPORE

EA și Maxis lucrează în prezent la Darkspore, un action RPG inspirat, după cum credem că ați ghicit deja, din Spore. No surprise there really. Darkspore ne va oferi o acțiune dinamică și rapidă ce ne va aduce față în față cu forțele întunecate, al căror plan diabolic de a pune stăpânire pe întreaga galaxie trebuie oprit cu orice preț. Și ca să avem succes, va trebui să cutreierăm galaxia în lung și-n lat, din planetă în planetă, în căutarea și recrutarea unor eroi genetici, fiecare având skill-uri diferite. Acești eroi genetici sunt de cinci tipuri, împărțiți în trei clase diferite și vor avea un număr nelimitat de upgrade-uri. Darkspore va fi lansat în februarie 2011.

GREEN LANTERN THE GAME
E PE ȚEAVĂ

Probabil ați aflat deja că Warner Bros va lansa în vara anului viitor filmul Green Lantern, film ce-l va avea în rolul personajului principal pe cunoscutul Ryan Reynolds. Și pentru ca tacămul să fie complet, filmul va fi însoțit de jocul Green Lantern: Rise of the Manhunters. Cei de la Double Helix Games se vor ocupa de versiunile de PS3, Xbox 360 și Wii, iar Gryptonite Games vor fi responsabili pentru ce de DS. Să fie primită lanterna cea verde...



FIFA 11 PC NEXT GENERATION

În timp ce versiunea de console a simulatorului celor de la EA a evoluat de la an la an, cea pentru PC a rămas neschimbată. Bine, poate pe ici, pe colo s-a mai modificat ceva, dar asta nu înseamnă că neapărat a fost o schimbare în bine. Dar să nu mai răscolim trecutul și să ne concentrăm pe prezent sau, mai bine zis, pe ceea ce ar putea fi viitorul seriei FIFA pentru PC. EA (probabil s-a găsit cineva să le dea o palmă după ceafă ca să-i trezească) s-au gândit în sfârșit să facă ceea ce trebuie pentru fanii seriei FIFA, deținători de PC-uri. Astfel, producătorii vor implementa în versiunea de PC a jocului același engine folosit pentru console. EA lucrează de doi ani de zile la acest engine, care în sfârșit va aduce și pe PC ceea ce așteptam de mult. Grafica, gameplay-ul, AI-ul jucătorilor, modul în care aceștia se comportă pe teren vor fi schimbate radical. În plus, jocul va avea un nou sistem de dribling și de selectare a schemelor la loviturile libere, va oferi posibilitatea de a organiza meciuri în LAN și online fără a fi necesară conectarea la serverele EA și suport pentru VOIP. Pe scurt, totul va fi Next Generation. Să sperăm doar că EA Canada va face treabă bună și va continua pe aceeași direcție și cu viitoarele titluri. Ca o paranteză, subsemnatul, mare amator de FIFA, încă speră să găsească printre echipele din joc măcar una românească, pentru că dacă cere tot campionatul, deja are pretenții prea mari. FIFA 11 va fi lansat pentru PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PS2, PSP și mobile pe 1 octombrie anul curent.



MEGA MAN UNIVERSE

Capcom a anunțat cel mai nou membru al giganticei „familii” Mega Man (140 de titluri pe parcursul a 22 de ani), și anume Mega Man Universe, joc ce urmează a fi lansat la o dată neprecizată în rețelele Xbox LIVE și PlayStation Store. Lăsăm comunicatul de presă să grăiască: „Pentru următorul capitol din saga Mega Man, Capcom intenționează să livreze cea mai creativă experiență Mega Man de până acum. În Mega Man Universe, imaginația este personajul principal”. Frumos... Este că nu mai puteți trăi fără el?

H.A.W.X. 2 – DATA DE LANSARE



Ubisoft România a anunțat data de lansare pentru simulatorul aviatic H.A.W.X. 2. Jocul va fi lansat pe data de 3 septembrie, anul curent, pentru Xbox 360, PS3, Nintendo Wii și PC. Jocul oferă posibilitatea de a intra în pielea unor piloți cu abilități excepționale pregătiți să folosească cele mai avansate tehnologii, în uimitoare situații de luptă aeriană.

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul
BREVISTE prin **SMS**

la numărul

7555

și primești oricare 3
reviste din portofoliul
editurii

Preț: 6 EUR + TVA

în rețeaua Orange

Preț: 6,1 EUR + TVA

în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul
CARTE prin **SMS**

la numărul

7555

și primești revista **CHIP** + cartea

„Cum să ajungi în top pe Google”

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange

Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 6 EUR + TVA

în rețeaua Orange

Preț: 6,1 EUR + TVA

în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 10 EUR + TVA

în rețeaua Orange

Preț: 10,1 EUR + TVA

în rețeaua Vodafone.

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista PC-Practic

Preț: 6 EUR + TVA

în rețeaua Orange

Preț: 6,1 EUR + TVA

în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista PC-Practic

Preț: 10 EUR + TVA

în rețeaua Orange

Preț: 10,1 EUR + TVA

în rețeaua Vodafone.

NOU

Detalii pe:

www.chip.ro/sms



DISTRIBUȚIA DIGITALĂ APROAPE EGALAZĂ RETAIL-UL

NPD Research a făcut publice cifrele vânzărilor de PC în Statele Unite pentru anul 2009. În mod surprinzător cifrele înregistrate de retail sunt aproape egale de cele obținute de distribuția digitală. Astfel, prin intermediul serviciilor de distribuție digitală s-au vândut 21,3 milioane de jocuri, în timp ce retail-ul a reușit să "împingă" 23,5 milioane de copii fizice. Dacă vorbim în procente, în anul 2009, vânzările retail au scăzut cu 23% față de 2008, iar distribuția digitală a însemnat 48% din piața jocurilor. Pentru consecvență, raportul include și două topuri ale platformelor de distribuție (unul pentru Frontline și unul pentru Casual), pe care le prezentăm și noi mai jos.

TOP 5 FRONTLINE DIGITAL RETAILERS - 2009

1. Steampowered.com
2. Direct2drive.com
3. Blizzard.com
4. EA.com
5. Worldofwarcraft.com

TOP 5 CASUAL DIGITAL RETAILERS - 2009

1. Bigfishgames.com
2. Pogo.com
3. Gamehouse.com
4. iWin.com
5. Realarcade.com

Dacă vă pasionează subiectul și, din când în când, mai cumpărați jocuri, veți observa lipsa GamersGate și ImpulseDriven din fruncea clasamentelor. Nu sunteți singurii, căci și executivii lor au observat-o. Și nu le-a picat prea bine. Brad Wardell, CEO Stardock (proprietarul platformei Impulse), care la finalul lui 2009 a declarat că Impulse, cu cele 10 procente din totalul vânzărilor digitale, e pe locul doi după Steam (cu 70%) ne vorbește „Cifrele furnizate de NPD pentru distribuția digitală tind să nu reflecte realitatea. Oricât de mult mi-aș dori ca distribuția digitală să cucerască lumea, nu-mi vine în minte nici măcar un singur publisher care să poată spune că vânzările în sistem digital sunt majoritare. Sunt încrezător în viitorul distribuției digitale, dar cifrele pe care le auzim de obicei de la publisheri ne spun că vânzările digitale reprezintă în jur de o treime din numărul total”.

Nici GamersGate, unul dintre cele mai vechi platforme de distribuție digitală, nu se lasă mai prejos. Theodore Bergquist, CEO: „Am citit raportul și am fost surprins. N-am făcut publice cifrele de vânzări și nici nu am fost contactați pe întreaga perioadă a studiului. Acestea fiind pușe, din cifrele deținute de noi și, cel mai important, din conversațiile purtate cu publisherii, știu cu siguranță că suntem, de departe, unul dintre serviciile de top”. Ca să vezi...

EA VINDE ACȚIUNI UBISOFT



Dacă vă mai aduceți aminte, în 2005 Electronic Arts a achiziționat (acțiune interpretată de Ubisoft, cel mai probabil corect, ca o încercare de preluare ostilă) aproximativ 20% din acțiunile Ubisoft contra unei sume de 68 de milioane de dolari, devenind astfel cel mai mare acționar al Ubisoft Entertainment SA. În iulie 2010, conform unor surse apropiate, Electronic Arts a vândut tot pachetul de acțiuni Ubisoft (în jur de 15%), valoarea lor fiind estimată undeva în jur de 94 de milioane de euro (aproape 122 de milioane de dolari).

ASYLUM

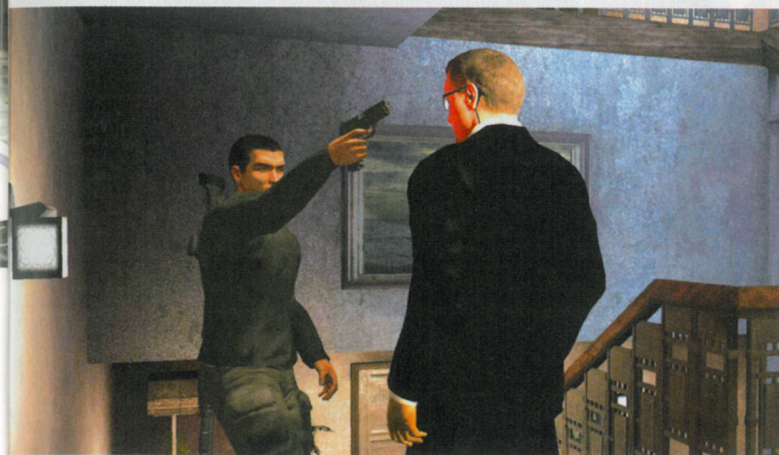


Fiindcă știu că pur și simplu nu puteți spune NU unei sperieturi zdravăne din când în când, vă anunț cu o deosebită plăcere că în peisajul destul de sterp al horror-ului virtual și-a făcut apariția un titlu promițător. Asylum, primul proiect al companiei Sensescape (creată în 2010 de către Augustin Cordes, designerul subapreciatului Scratches), va fi un adventure horror plasat în totalitate într-un spital de psihiatrie (Institutul Hanwell) (re)creat până la cel mai mic detaliu după planurile unor vechi institute de psihiatrie (sau ce numeau ei „psihiatrie” în acele vremuri). Dacă nu mă credeți pe mine, ascultați-l pe designerul principal: „Decrepitul institut Hanwell pare să aibă o viață proprie și a fost proiectat după planurile reale ale unor vechi spitale de psihiatrie. Ar putea fi una dintre cele mai mari structuri virtuale create vreodată pentru un joc.”

Am urmărit cu mare atenție trailerul și, spre încântarea mea, am detectat un puternic vibe lovecraftian (care, cred că sunteți de acord cu mine, nu putea și n-ar trebui să lipsească cu nici un chip dintr-un joc plasat la... balamuc), scuzați-mi romgleza. Lucru care n-ar trebui să mă mire, deoarece Augustin Cordes a citat povestirile lui Lovecraft ca fiind una dintre sursele principale de inspirație ale lui Scratches, iar obiceiurile bune se uită la fel de greu ca și cele proaste. Ce mi se pare deosebit de suspect și inadmisibil de trist este că, deși acest Lovecraft este unul dintre giganții horror-ului, iar aproape toate povestirile/filmele/jocurile horror ale ultimelor decenii îi plătesc un greu tribut, singurii care-au reușit să-i concentreze întreaga lumea de spaimă într-un singur joc genial (ați ghicit, mă refer la Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth) au dat faliment la câteva zile după ce și-au lansat capodopera. Și am mari îndoieli că o să mai văd vreodată un joc bazat în întregime pe opera Omului din Providence. În lipsa lui, nu-mi rămâne altceva de făcut decât să aștept cu nerăbdare anul viitor, când se presupune că Asylum va vedea lumina zilei. Și pacienții o mică lobotomie precedată de un rendez-vous cu vârul după mamă al lui Yog-Sottoto, dar asta e această poveste...

RIP ALPHA PROTOCOL

Având în vedere primirea destul de rece și vânzările slabe înregistrate de RPG-ul cu spioni produs de Obsidian, nu m-a surprins deloc să aflu că schemele de îmbogățire rapidă ale capilor companiei SEGA nu includ un sequel pentru Alpha Protocol. După ce am fost informați în iunie 2010 că nu există planuri pentru eventuale pachete de conținut (și când oamenii recunosc că n-o să-ți ceară 2 euro pe un încărcător aurit, e cam stupid să te aștepti la un sequel), n-am mai avut mult de așteptat până când SEGA a confirmat oficial că nu va exista un sequel pentru Alpha Protocol. „Haideți să vorbim din punct de vedere comercial, jocul s-a vândut sub așteptările noastre, drept urmare nu va exista un sequel”, spune Mike West, președintele Sega West, într-un interviu acordat site-ului ComputerAndVideogames.com. Același Mike West a mai declarat că Alpha Protocol a fost un joc bun, cu un concept strălucit. Bun, am înțeles, sequel-ul ca sequel-ul, dar cum rămâne cu patch-ul de care se discuta în iunie?



EA EXTINDE UNIVERSUL DEAD SPACE

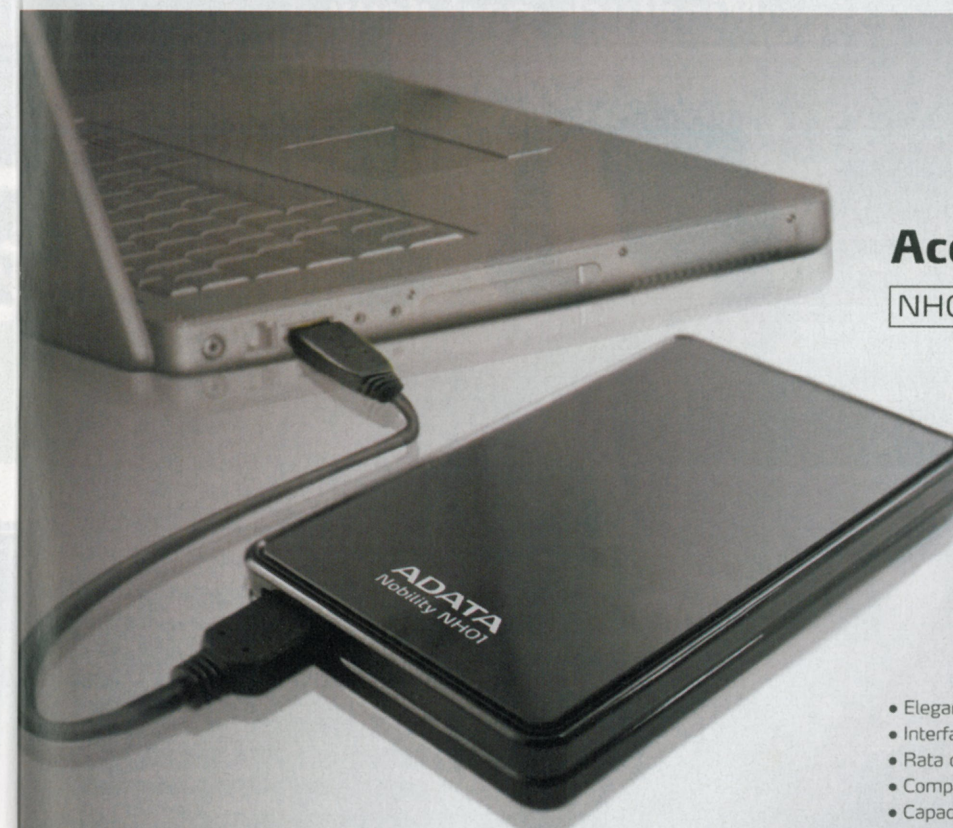
Ea a anunțat în cadrul Comic-Con, că ne pregătește două produse noi, marca Dead Space. Primul se numește Dead Space Aftermath și este un film de animație, iar al doilea, Dead Space Salvage, se va prezenta sub formă de bandă desenată. Ambele vor fi lansate în iarnă și fac parte din campania de promovare a celui de-al doilea joc Dead Space, pe care Visceral Games și EA îl vor lansa pe 25 ianuarie 2011, pentru PC, PS3 și Xbox 360.

SE VOR LANSA

Kane & Lynch 2: Dog Days	PC, X360, PS3	Square Enix
Mafia II	PC, X360, PS3	2K Games
Dead Rising 2: Case Zero	X360	Capcom

Accelereaza-ti lumea digitala!

NH01 USB 3.0 Hard disk portabil



Performantele de citire/scriere sunt
Efectiv cu 300% mai rapide

citire	USB 3.0	300% Mai rapide	88(MB/s)
	USB 2.0		22(MB/s)
scriere	USB 3.0	300% Mai rapide	81(MB/s)
	USB 2.0		28(MB/s)

- Elegant, cu o carcasa stilata si un panou frontal superfinisat
- Interfata USB 3.0 de SuperViteza
- Rata de transfer: > 88 MB/s (citire) > 81 MB/s (scriere)
- Compatibil cu porturile USB 2.0
- Capacitati: 320GB/500GB/640GB
- Software gratuit: HDDtoGO, OStoGO, Norton Internet Security 2010 (60-zile trial)

Alte nume și mărci menționate aici pot fi considerate drept proprietatea altor companii. Imaginile prezentate pot prezenta diferențe față de produsul real. Nu toate produsele pot fi disponibile în toate regiunile lumii. Toate ambalajele de produse și specificațiile pot fi modificate fără preaviz. Garanțiile pot varia în funcție de regiune. Copyright © 2010 ADATA Technology Co., Ltd. Toate drepturile rezervate.



Produsul este disponibil în



GEN PUZZLE PRODUCĂTOR VALVE DISTRIBUITOR VALVE
LANSARE 2011 ON-LINE WWW.THINKWITHPORTALS.COM
PLATFORME PC, MAC, X360, PS3

PORTAL 2

Mindfuck, part deux

Prin douămișapte, invitatul-surpriză al Orange Box-ului mi-a căzut precum un sac de prenadez în moalele capului, amețindu-mă numai bine cât să inhalez destul din vaporii lui magici și transformându-mă, pentru o vreme, în portaulolac. Și mai izbîți au fost cei de la Valve de reacțiile criticilor și ale publicului, care au plasat joculețul pe cel mai înalt soclu cu puțință, dovedindu-le că tactica lor inițială, de a plasa Portal în celebrul lor pachet și a nu-l vinde de sine stătător, a fost, probabil, o precauție inutilă. Mai mult, s-a dovedit că angajarea tinerilor studenți de la DigiPen, responsabili pentru Narbacular Drop – tăticul freeware al Portalului, care a dat ideea de gameplay – a fost printre cele mai bune idei care le-au trăsnit vreodată prin căpșoare.

tor, a fost, probabil, o precauție inutilă. Mai mult, s-a dovedit că angajarea tinerilor studenți de la DigiPen, responsabili pentru Narbacular Drop – tăticul freeware al Portalului, care a dat ideea de gameplay – a fost printre cele mai bune idei care le-au trăsnit vreodată prin căpșoare.



Unde dai și unde crapă



Chestia aia cu LED albastru e Wheatley

Ajutați de infrastructura și experiența celor de la Valve, acei studenți au reușit să creeze unul dintre cele mai bune jocuri video din istorie (mulți îl consideră cel mai bun – și nu-mi par a exagera). La scurt timp după constatarea nesperatului entuziasm stărnit de Portal, producătorul a dat de înțeles că „va urma” și toți am chicotit de bucurie la gândul că ne vom juca din nou cu portali. Totuși, am văzut în Portal un joc complet, scurt, intens, perfect pentru ceea ce s-a vrut, însă nu unul care să reclame vreo continuare, cu atât mai mult fiindcă a te înhăma la un sequel pentru care publicul are cele mai înalte așteptări este aproape o misiune sinucigașă. Totuși, vorbesc despre o companie care a înțeles dintotdeauna necesitatea de a fi flexibil, care a căutat mereu idei și talente proaspete, care a sprijinit prin filosofia de

programare comunitatea de modding, care s-a arătat interesată oricând să vadă ce au și alții de spus și care, prin Steam, a reușit să ofere cea mai bună soluție de distribuție digitală, cu niște prețuri și promoții inimaginabile anterior (din cauza presiunii retailer-ilor) și totodată să întindă o mână de ajutor și dezvoltatorilor independenți, dându-le un portal către notorietate și cerând un procent corect, chiar micuț, din vânzări. Din experiență așadar, „In Valve I trust”, iar anunțarea oficială a Portal Doiului și dezvăluirea unor detalii despre dănsul mi-au arătat că încrederea a fost bine plasată. Dacă n-ai habar despre Portal, te somez să-l butonezi imediat și să citești mai departe abia după ce îți revii din euforia absolută pe care o vei experimenta negreșit odată cu finalul său.

GLaDOS nu mințise...

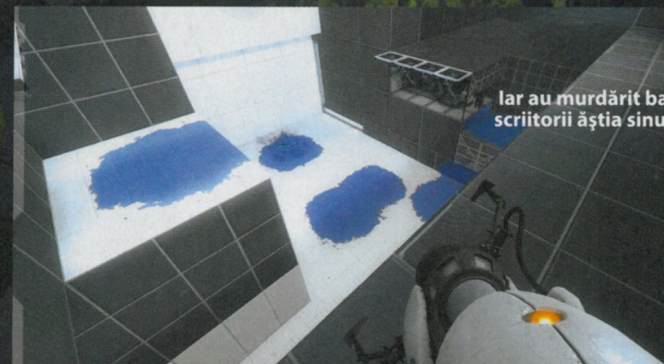
Așa cum ne-a explicat la finalul primului joc, în versurile cu rimă albă ale unui cântecel genial, pe care mă-ndoiesc că-l vom uita vreodată, inteligența artifi-

IDEILE - tot de la prospăturile DigiPen

Intr-adevăr, pentru a ne surprinde din nou, cei de la Valve au apelat la același DigiPen care i-a produs și pe studenții care au avut ideea Portalului. De această dată, la echipa de studenți din spatele prototipului de joc Tag: The Power of Paint, un soi de corcitură între Portal și Mirror's Edge, care propune jucătorului să-și croiască drum prin niveluri improșcând vopsea de diferite culori pe suprafețe, alterându-le proprietățile. Cea verde te face să sari, cea roșie dă viteză, iar cea albastră poate face un perete sau tavanul adezive. Îl puteți descărca și juca gratuit de pe www.digipen.edu/studentprojects/tag, însă vreau să-mi promiteți că nu veți încerca să vopsiți cu dănsul ouăle de Paști. Mă declar absolvit de orice răspundere în eventualitatea unui deznodământ tragic. A se folosi exclusiv într-ali(e)narea așteptării lui Portal 2.



Te ridic eu, să-l vezi mai bine pe Hetfield



Iar au murdărit baia scriitorii ăștia sinucigași

boțel misterios, este trezită de către Wheatley, unul dintre nucleele inteligenței artificiale din laboratoare. În anii de paragină în care natura și-a făcut loc prin clădire, năpădind podelele și pereții camerelor de test și coridoarelor cu vegetație, nucleele de personalitate au devenit independente (dacă mai țineți minte, se trezesc în filmulețul din finalul primei părți), construindu-și microcosmosuri în diferite zone ale incintei. Ele nu pot călători decât printr-un sistem de șine suspendate sau cărate în brațe. Asta se întâmplă și cu Wheatley, care-i cere ajutorul protagonistei pentru a scoate laboratorul din starea decadentă, dar, din greșeală, reușește să-l trezească pe

GLaDOS. Evident, AI-ul nu este prea încântat să-și vadă asasina zburdând liberă pe domeniul lui, așa că se apucă de reconstruit și-o pune pe Chell printr-o nouă serie de teste – de această dată, una în care devine de-a dreptul o țintă vie.

Aidoma cobaiului la portalul nou

După cum dictează noua situație, încercările vor avea loc într-o incintă aflată în perpetuă schimbare, din cauză că GLaDOS intervine în timp real asupra mediului, care devine progresiv mai... agresiv. Desigur, cu deja tradiționalele mici

evadări și ocoluri prin culise, departe de ocrotitorul ochi al AI-ului nebun. Călătoria mistuitoare de creieri (și nu numai) va fi condimentată din plin cu interacțiuni între Chell și multiplele nuclee de personalitate, cam toate aproape la fel de razna ca și GLaDOS, însă nu neapărat agresive. Wheatley, primul nucleu prezentat, este o mostră convingătoare de umor și accent britanic (a fost înregistrat demonstrativ cu vocea unui individ din echipă, iar la cererea publicului, care a găsit-o perfectă, va fi păstrată), care promite multe întâlniri memorabile.

Totuși, dincolo de găselnița excelentă pentru decor și istorisire care au propulsat primul joc pe culmi, baza o constituie gameplay-ul. Esența a rămas neschimbată, adică utilizezi Portal Gun-ul pentru a face imposibilul posibil, cu aceleași două portaluri de intrare și ieșire ce conectează două suprafețe în spațiu. Și conceptele deja cunoscute, precum

confruntările cu turele vorbărețe, utilizarea de cuburi, alimentarea cu energie sau acționarea de butoane, au fost păstrate, însă producătorii au îmbunătățit formula cu niște adăugiri care se anunță a fi de maxim efect, încă de pe acum. În principiu, este vorba de transportarea unor efecte fizice cu ajutorul portalurilor. Apar tuburi de aspirație, intitulate caraghios Pneumatic Diversity Vents, care trag într-insele orice, de exemplu o turelă legată prin portaluri de raza lor de efect. Vom mai avea parte și

Laser călător prăjind o turelă



de unde tractoare (Excursion Funnel), care funcționează ca niște poduri suspendate, redirectionabile în orice chip imaginabil tot cu ajutorul

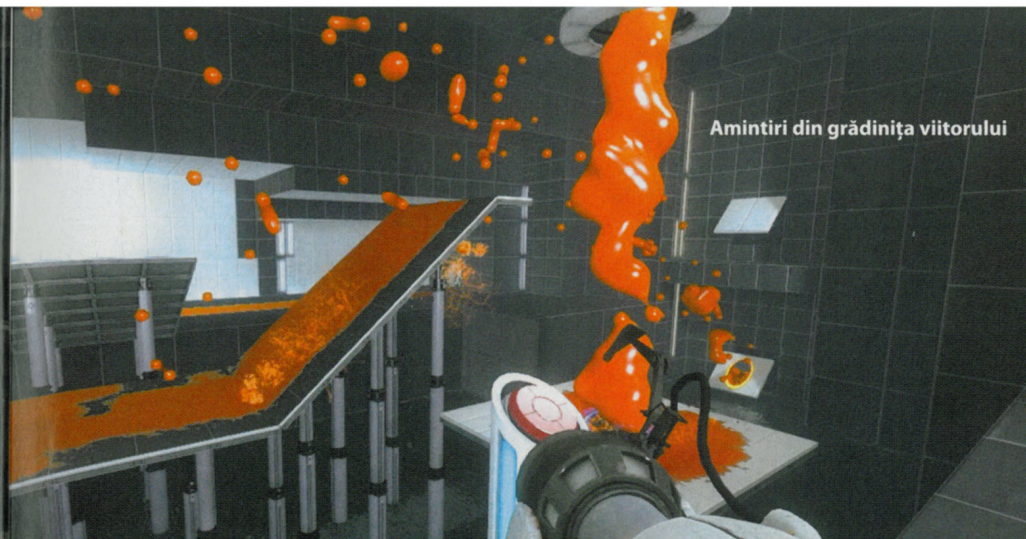
Aerial Faith Plates (practic, trambuline).

Ingredientul minune de care aveau nevoie cei de la Valve a venit tot de la DigiPen (vezi oglinda), ca și mințile luminate care au venit cu însuși conceptul de Portal. Studenții în cauză, bineînțeles actualmente angajați Valve, au făcut un joculeț cu... vopsea care alterează proprietățile suprafețelor, improșcabile cu o armă ca de paintball. Dacă s-a decis că Portal Gun-ul rămâne același ca funcționalitate, Valve a ales în schimb să implementeze containere cu substanțe asemănătoare (Propulsion Gel care, odată aruncat pe o suprafață, crește viteza de deplasare și Repulsion Gel care, întins pe o suprafață, face obiectele să sară). Așadar, jucătorul este cel care decide unde și cum să transporte substanțele miraculoase pentru a-și croi drum prin puzzle-uri.

Aperture Science, acum Eco-friendly



Viitorul menajului - Pneumatic Diversity Vent



Amintiri din grădinița viitorului

Poată să pară cam mult deodată, știu, însă producătorii promit că nu va fi neapărat nevoie să fi jucat primul Portal pentru a putea stăpâni noțiunile, iar conceptele noi vor fi prezentate treptat, după mentalitatea „fază introductivă – fază practică”, pentru ca spre final lucrurile să o ia puțin razna.

Din câte înțeleg, ținta lor este ca oamenii să fie încurajați să experimenteze, să nu se simtă niciodată pierduți și totuși toată lumea să se simtă mai deșteaptă și satisfăcută odată ce reușește să dea de cap fiecărui puzzle. Pentru cei mai duri din fire, Valve a rezervat o surpriză frumoasă.

Portal 2... în doi

Da, ați citit bine, Portal 2 vine cu un multiplayer cooperativ de toată frumusețea. Ca să nu devină prea haotic, va fi limitat la un cuplu jucători, care vor impersona unul dintre cei doi roboței gătiți special pentru festival. Unul este un nucleu de personalitate, altul o turelă modificată, ambii cu locomotie bipedă și dotați cu aruncătoare de portaluri. Faptul că s-a renunțat la personajele umane planificate inițial pentru co-op, Chell și Mel se dovedește de bun augur, fiindcă scapă publicul de asistarea la o mulțime de morți groțști și dă ocazia unor animații decisive (a se citi „de deces”) haioase ale roboțelilor.

Imaginați-vă cum se luptă o biată adunătură de metal bipedă cu un plafon hotărât să-l reducă la rangul de conservă turtită. Apoi, conversațiile dintre ei promit și dănele o porție de răs ca la Portal acasă. Intervențiile vocale din partea lui GLaDOS au fost limitate la intrarea într-o cameră și succesul sau eșecul în rezolvarea unui puzzle (se pare că jucătorii, deși mari amatori de GLaDOS, s-au plâns că nu le place s-o audă în febra gândirii din mijlocul unei încercări), dar ni se promite că vor fi de efect. Campania co-op se va desfășura aparent în paralel cu acțiunile lui Chell, însă tot sub tirania AI-ului central, la fel de nemilos și cu bieții roboței ale căror nume încă n-au fost date publicității. De fapt, cu mult mai sadic, fiindcă, în timp ce single playerul se dorește a fi o experiență accesibilă, minților diabolice ale designerilor li s-a dat verde pentru multiplayer, pentru a crea obstacole pe măsura puterii combinate a patru portaluri coordonate de două minți.



amuzant să-i pui bețe-n roate colegului și să te distrezi pe seama lui. În plus, GLaDOS face tot posibilul pentru a-i întârta unul împotriva celuilalt, așa că multiplayer-ul se anunță încă de pe acum un chef de zile mari.

Pe aripile fizicii

Nici comunicarea nu se anunță a fi o mare problemă, fiindcă, pe lângă comunicarea scrisă și prin microfon, jucătorii vor putea plasa cu precizie semne pentru celălalt, cu diverse semnificații (uită-te aici, plasează un portal, intră prin portalul ăsta și tot așa), care se vor traduce în waypoint-uri pentru partenerul de joc. Desigur, cei doi nu sunt obligați să coopereze mereu, fiindcă e foarte

Trebuie să vă spun că primul Portal a fost unul dintre foarte puținele jocuri pe care a vrut să le încerce jumătatea mea, fascinat, deși în mod normal nu rezistă peste cinci minute fără a se plictisi în fața vreunei măzgălituri (sic!) Ludice de orice fel, cu excepția FMV-urilor de calitate. Aceași fascinație ne-a cuprins probabil pe toți la întâlnirea cu mecanica de joc sau când ne holbam la infinit prin portaluri - și nu cred să fi expirat între timp, iar condimentele promise pentru partea a doua îmi par într-adevăr exact ce trebuia, amestecate într-un cocteil ce se arată (și este, după declarațiile unor producători) cel mai bun joc dezvoltat de Valve până acum. Mai în glumă, cum auzisem de la un prieten, probabil singurul lui defect va fi că nu putem face sub birou un portal către baie și frigider, pentru a rezolva trebuințele fiziologice în timp ce ne jucăm (și nu, nu vreau să știu ce s-ar întâmpla dacă le-am incurca). Așa să fie!

Caleb



GLaDOS Reloaded



Temerarul din Temeria



THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

GEN RPG PRODUCĂTOR CD PROJEKT DISTRIBUITOR CD PROJEKT GAMES LANSARE Q1 2011 ON-LINE TW2. THEWITCHER.COM PLATFORME PC (POSIBIL X360 ȘI PS3)

Vi-l mai amintiți pe Geralt? Cel cu părul de faianță? Individul acela seducător, misterios și amnezic care, atunci când nu aduna căcăreze de tricolici din bucătăriile oamenilor pentru diverse beuturici suspecte, se lupta beat rangă cu plăsmuirile întinericului și... așa... toate frumusețile locale. Inclusiv o vampirică nurlie și o funcționară poștală bine legată.

Imposibil să-l uitați. A avut un joc moțat pe care negustorii poloni au reușit să-l vândă de trei ori (o dată în versiune normală, a doua oară în versiunea cea Fermecată și în final sub formă de Director's Cut) oferindu-l gratuit. Așa, măi, The Witcher, scrisorica de amor adresată de poporul polon PC-ului. Din nefericire pentru noua generație, bilețelele desușate dedicate consolelor au fost luate de vântul crizei direct din tolba poștaşului și duse au fost. Și uite-așa, compania care a tradus Planescape Torment în poloneză și care l-a scos pe Geralt din cărțile

lui Sapkowski a rămas, fără vrerea ei, femeia unui singur bărbat, adicăteala a PC-ului. Revenind la oile noastre de ochi de moroi, țin să vă reamintesc filmulețul de final al lui The Witcher, o animație drăguțică în care Geralt de-abia apucă să se bucure de binemeritata punguță cu mulți bani, înainte ca visurile de statornicie casnică și viitoarele investiții în busuioaca de Rivia să-i fie spulberate de un atentat la viața regelui Foltest. Bineînțeles că asasinul sfârșește într-o băltoacă de sânge, iar aventurile temerarului Geralt se sfârșesc și ele cu



promisiunea nu prea subtilă a unui sequel. Pentru că, la o analiză atentă, trăsăturile asasinului ciopârțit indică anumite legături (de rudenie sau mai sinistre) cu „ghostbusterii” lui Geralt din Rivia. The plot thickens, ca să spun așa! Chiar înainte să înceapă. În ciuda negurii mediative și a diversivunilor puse la cale de CD-Projekt (Rise of the White Wolf și așa mai departe), suspiciunile mi-au crescut când site-ul polonezilor s-a îmbogățit cu o armată de oferte de angajare. Și au fost confirmate de o așa-zisă scurgere de informații, adică un filmuleț (comentat și răscomentat) dintr-o versiune pre-stră-alfa a „inexistențului”, dar mult-așteptatului The Witcher 2. Într-un final, când toată lumea știa de The Witcher 2, treaba a devenit oficială, iar eu am băut și m-am veselit. Nu neapărat în această ordine.

crează la o metodă de a importa save-urile din The Witcher. Nu prea îmi inchipui eu cum vor scoate iepurașul din pălărie, având în vedere că au schimbat cam tot, adică engine-ul, sistemul de luptă și, din câte am înțeles, și matematica din spatele personajului, dar să zicem că îi cred. Mai mult, promit că voi mai termina The Witcher încă o dată înainte să văd cât de bine le va funcționa (dacă va fi cazul) sistemul.

Ca să-i citez pe doi vorbăreți de la CD Projekt (nu mă faceți să le scriu numele), povestea lui Assassins of Kings va fi ceva mai scurtă decât cea din primul Witcher. Din nou, vechea șmecherie cu „less is more”. Și eterna poveste „epică, intensă

și nonlineară”. Care va dura în jur de 25 – 30 de ore cu misiuni secundare cu tot. Iar fiindcă o poveste nu e matură îndeajuns fără o pulpiță albă de elfiță sau fără profilul obraznic al unui sân de vrăjitoare dezgolit, nu vor lipsi nici scenele de... SEX... „Colecționarii de idile” vor fi puțin dezamăgiți, căci polonezii au plecat urechea la criticile feministe și vor renunța la infamele surprize (ca să folosesc un termen din vremurile imemorale când Turbo era rege și Lazer regină) cu femei, despre care, în

Pe punte...



Vin după voi, mă!

Foltest Prison Blues

Noile aventuri ale lui Geralt au loc la aproximativ două luni după evenimentele nefericite din The Witcher. Și fiindcă ne-am cam săturat de eroi amnezici, witcher-ul rivian va începe jocul cu amintirile intacte. Iar spre final, Geralt va afla ce anume l-a „determinat” să se afișeze pe jumătate mort, într-o căruță, în secvența introductivă din primul Witcher. Și sper că nu sunt vorbe în vânt, dar producătorii promit că, pentru a transforma deciziile luate de noi în jocul anterior în consecințe în sequel, lu-

Nu e politicos să stai cu spatele



Desculț prin iarbă



anumite cercuri suspecte, se spunea că obiectifică acea ființă minunată și gingașă care nu te lasă să joci World of Warcraft după placul inimii. Între noi fie vorba, deși nu sunt un puritan înrăit, toată trebușoara cu sexul din The Witcher mi s-a părut cam degeaba, o momeală cam grosolană aruncată adolescenților cu sângele în clocot. Ce spuneți, berbecuților? Normal că le-am colecționat pe toate, că nici eu nu-s de piatră. Revenind la viitoarele cuceriri geraltiene, ni se spune că în The Witcher 2 Povestea Poveștilor va fi tratată într-un mod mai matur și că romanțele tomatice și scenele de... să-i spunem dragoste... vor preamări femeia, ne vor implica emoțional și vor fi adânc înfipite în context. Aha...

În rest, vom avea (mi se șoptește dintr-un colț al internetului că pan Sapkowski avea nițică treabă și nu a mai colaborat cu CD Projekt) o poveste care se anunță cel puțin interesantă, o suită de personaje cunoscute

(Triss, Zoltan și alții), personaje noi, dialoguri clasice, dialoguri contra timp (atunci când situația o cere), decizii și consecințe (mai substanțiale decât în jocul anterior), o hoardă de misiuni secundare, vreo trei căi distincte de a parcurge storyline-ul și, după tipic, mai multe finaluri în funcție de acțiunile întreprinse de noi în joc. Sper că la acest capitol să se țină de cuvânt, căci ce urmează mă cam îngrijorează puțin. Sincer.



Dansul Săbiilor

Deși mi-a plăcut într-o mare măsură, nu cred că pot spune că sistemul de luptă din The Witcher a fost darul dat de Dumnezeu erpegistului. Aflați că se va renunța la el în favoarea unor mecanici a la God of War sau, din câte am citit, mai degrabă Batman: Arkham Asylum. Ei spun că noul sistem de luptă e mai spectaculos și, în același timp, mai tactic. Dacă înainte o mică vrajă îți întrerupea frumusețe de combo, acum cică vom putea înlanțui lovituri, fente și vrăji în combo-uri fluide

Scandal



Cthulhu



Frumoase turturele ai!



Geralt din Nvidia

După această minusculă, absolut nevinovată și neplătită plasare de produs (psst... băieți, dacă citiți, puteți trimite Jaguarul mâine, că mă găsiți acasă; și aveți grijă să-l vadă vecinii), purcedem mai departe la ce vă interesează, de fapt. Bombonelele pentru ochi și magia multicoloră. Faima (și probabil experiența) câștigată cu Witcher Întâiul i-a convins pe cei poloni făcători de jocuri să divorțeze de bătrânică Aurora (deși am fost impresionat de ce au reușit să facă polonii cu un engine străvechi) și să-și „scrie” singuri un motorăș grafic mai potrivit, spun ei, cu cerințele pieței actuale. Eye candy la greu, dar cum voi aveți ochi și noi screenshot-uri, nu cred că e nevoie să vă spun că jocul arată superb.

Ce ne interesează pe noi este că Geralt va căpăta mai multă libertate de mișcare (mai ales pe verticală, am simțit la greu lipsa unui butonăș de jump) și, cel mai important, experiența de joc nu va fi fragmentată de infamele ecrane de încărcare care mi-au scos peri albi. Hmm, acum m-am prins eu de ce avea Geralt părul alb. Nu-i ușor să apeși pe clanță și să aștepți un minut până se dășchide ușa.

Cu părere de rău, mica noastră sesiune de ghicit în screenshot-uri și cafea de PR trebuie să se încheie acum. Am speranța că polonezii vor repeta „boroboata”, iar eu nu voi fi nevoit să apelez la Mass Effect 3 sau la Fallout 5 când mi se va acri de indie-uri și voi avea pohtă de un RPG triple-effin'. A! Pacea cu voi.

cioLAN

și spectaculoase. Mie tare-mi miroase a action (ceea ce n-ar fi de speriat dacă atributele personajului ne vor completa armonios reflexele), dar cum nu l-am văzut pe viu și nici n-am reușit să fac rost de-o poză cu atributele și talentele lui Geralt, nu mă pot pronunța încă asupra cantității de action și



arcade injectate în The Witcher 2 pentru a-l face mai atractiv pentru mase și nici în ce măsură matematica din spatele personajului principal influențează lupta. Vom trăi și vom vedea. Sper ca omușorii de la CD Projekt să se ridice la înălțimea așteptărilor și să găsească un compromis măcar decent care să ne mulțumească și pe noi, ai bătrâni și nostalgici. Căci tinerii în mod sigur vor fi deosebit de

încântați. Mai ales că, deși The Witcher 2 este anunțat ca un titlu pentru PC cu eventuale și aparent nesigure planuri pentru console, un ochi cât de cât antrenat poate observa că se depun oareșce eforturi pentru a-l face un candidat potrivit pentru o sfântă de portare. Și anume QTE-uri (Quick Timed Events) în luptele cu boșii, suport pentru gamepad, sistemul de luptă care pare construit cu gamepadul în minte și așa mai departe.

În oraș



GEN ARCADE RACING PRODUCĂTOR CRITERION
DISTRIBUTOR EA LANSARE 19 NOIEMBRIE 2010
ON-LINE HOTPURSUIT.NEEDFORSPEED.COM



F***ING COOL
spune Craig Sullivan



A trecut ceva vreme de când nu m-am mai entuziasmat la vestea lansării unui joc al seriei Need for Speed. Sincer, pentru mine jocul s-a oprit la Porsche Unleashed. Arcade-ul nu se compară cu simulatorul, așa cum o tocăniță de fasole nu se compară cu o ceafă la grătar. Bineînțeles, totul este de gustibus. Poate preferi să alergi de colo-colo fără să îți pui vreun moment problema că zgâria mașina, că este posibil să-ți pierzi motorul la următoarea curbă dacă o iei fără să apeși pe frână. Pentru mine adevărata provocare este să duc mașina de la start la finis în aceleași condiții, iar dacă reușesc să o fac și primul, este cu atât mai bine.

Înainte de a apărea Porsche Unleashed, am jucat Hot Pursuit de mi-a ieșit pe ochi. Ceva din a da cu tifa milițianului din Dacia Nova îmi suscita interesul și mă gădila la lingurică într-un mod plăcut. Dar, deși am jucat în prostie, ceva tot mă răcăia în fundal. Milițianul era cam prea bătut în cap, nu depunea destul efort să mă prindă. Eram struțul din desene, iar coiotul, cu toate aparaturile lui de la ACME, nu reușea decât să-și strice mașinile ca berbecul. Un joc de-a șoarecele și pisica, unde pisica avea un clopoțel legat de coadă și o năframă peste ochi.

Criteriul Criterion



După ce au avut un relativ succes cu Burnout, cei de la Criterion au simțit cum se umflă orzul în ei și le-au făcut o propunere nerușinată celor de la EA. Le-au propus să le permită lucrul la următorul proiect Need for Speed, și anume Hot Pursuit. După ce se pare că le-au promis marea cu sarea, oamenii

Criterion au fost mai mult decât surprinși când EA le-a dat verde. Nu puși pe verde, ci verde la proiect.

Entuziasmul echipei producătoare se putea vedea clar la standul lor de la E3, unde Craig Sullivan, creative directorul lor, era într-un picior spunând cui stătea să asculte întreaga poveste a seriei Need for Speed și norocul care a dat peste EA când a căzut în plasa aruncată de Criterion. Vor scoate cel mai fain joc al seriei! Așa spunea Craig, cel puțin.

Revenind la stilul arcade promovat la începutul seriei, Criterion ne asigură că Burnout a fost copil pe

lângă ceea ce Hot Pursuit o să scoată la interval. Motorul grafic folosit va permite dezmembrarea mașinilor în bucățile cele mai mici posibile, astfel încât atunci când hoțul se face praf, o să plângă mai rău ca ursul păcălit de vulpe. Și când spun hoțul se face praf, nu am greșit. Hot Pursuit introduce sistemul de damage doar de partea răufăcătorilor, mașinile de poliție fiind adevărate blindate cu care poți să dai de toți pereții fără ca măcar să se miște numărul. Niciodată șoarecele nu va putea zgâria pisica, dar va fi mai rapid, mai ager și mai deștept.

Contra mașinilor de poliție, indestructibile și mult mai puternice, viteziștii străzilor vor trebui să lupte cu istețime și cu tot felul de instrumente ce vor face imposibilă depistarea lor de radare, un dispozitiv ce îi va face invizibili, mașini capcană, iar nitro-ul îi va propulsa mai rapid ca în orice joc de până acum.

Nici poliția nu se lasă mai prejos și, pe lângă mașinile lor puternice, polițiștii vor putea chema în ajutor elicoptere ce vor urmări bandiții, vor arunca cu benzi cu țepi pe drum și se vor folosi de dispozitive EMP ce vor inversa controalele bandiților.

După cum suntem obișnuiți din Burnout Paradise, Criterion va exagera și de data aceasta cu modul online. Chiar dacă vei juca în single player, dar ai o legătură la internet activă, în orice moment se va putea conecta cineva la jocul tău și va încerca să-ți fure gloria. Nu trebuie să te lași! Le rupi fâșul cum se apropie de tine și încearcă să-ți picteze ceva cu cheia pe portieră.

Autolog va fi o nouă chestie integrată în joc. O interfață gen Facebook îți va permite în orice moment să verifici cum se comportă prietenii tăi și dacă nu cumva ai rămas codaș. Indiferent dacă vei juca offline sau online, vei descuia o grămadă de mașini și de upgrade-uri pentru fiecare în parte. Astfel nu vei pierde nimic din farmecul jocului dacă alegi să joci doar single sau doar în multiplayer.

Evident că cei de la Criterion ne spun că, pentru a beneficia de întreaga experiență Need for Speed, trebuie să avem neapărat o conexiune la internet și să ne aruncăm cât mai mult în modurile online, dar sunt convins că nu este imperios necesar pentru a ne bucura de joc.

Vom putea să ne alergăm prin lumea Need for Speed începând cu 19 noiembrie, anul curent, iar dacă putem să ne dăm cu hingherii sau cu infractorii în compania single player vom vedea chiar atunci.

Koniec

Vrem ca banditul să se simtă ca un iepure, iar politistul ca un câine de vanatoare



Nitro-ul te va duce mai rapid ca-n oricare alt joc Need for Speed.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

La motorul lăudat să nu te duci cu hack-ul

GEN FPS PRODUCĂTOR CRYTEK DISTRIBUITOR EA GAMES
LANSARE IARNA 2010 ON-LINE WWW.SOSNEWYORK.COM
PLATFORME PC X360 PS3

Doamne, că încă nu mi s-au terminat glumele de real succes. Așa-i că v-a fost dor de mine? Nici mie. De voi, nu de mine. Ca să nu existe confuzie. Uite că luna asta m-am pri-copsit cu un Crysis 2, succesorul lui Crysis, făcut de cei de la CryTek, care au mai făcut Far Cry, folosind CryEngine... Iisuse Cristoase, cumpărați-vă un dicționar. Mai sunt substantive în engleză. O să fiu sincer de la început. Nu am jucat primul Crysis pentru că îmi amintea de Megan Fox. Arăta bine, dar cam atât. L-am văzut pe alocuri la un prieten-altul, dar nu am ră-mas deloc impresionat. Și, după cum am aflat mai târ-ziu, nici ei.

Dar lasă că vine el 2309 și o să-l putem juca pe detalii maxime (după ce inventăm computerele cuantice și scăpăm de sub asuprirea lui Gorg'Nax). În afară de aceste... mici detalii, nu am nicio prejudecată, așa că promit să fiu corect cu jocul ce se vrea Crysis 2.

Cry, cry, cry, blocuri gri...

Dacă țin eu bine minte ce am văzut, primul Crysis se termina cu o invazie extraterestră după ce tot restul jocului l-ai petrecut omorând ugan-dezi sau așa ceva. În fine, băieții de la CryTek s-au gândit că poate ar fi timpul să mai schimbe deco-rul de la peisajele de junglă tropicală pe care le-au renderizat încă de când așteptam să apară Half



Bă, sigur e acceleratul de lași?!



Băieții, vă văd cu tentacule. Imi ziceți și mie cine câștigă deseară meciul?

omori extraterestri? A. Și să fii vânat de Crynet Systems pentru că asta-i doare pe ei în plină invazie. Banii. Pe vremea mea...

Crynovație

(Hmm, cu un slogan cum este „Crinovație”, poate avea șanse PNL-ul la alegeri. Vedeți, bă, dacă nu alegeți pe cineva cu talent lingvistic să vă făCĂ Campanie?)



Artificiillllll!

Life 2 acum mulți ani, așa că în Crysis 2 ne vom plimba prin New York și vom vedea exact cât de capabil e motorul CryEngine să simuleze Wall Street, Broadway, Podul Brooklyn...

Vedeți voi, Crysis 2 e un joc de cuvinte și se referă de fapt la criza economică. Pornești ca tânăr absolvent de liceu undeva în Brooklyn și trebuie să îți croiești drum prin facultate către vârf. Poți fi broker, actor, artist... Jocul în sine promite să fie cel mai bun adventure cu elemente de RPG și Tycoon de la...

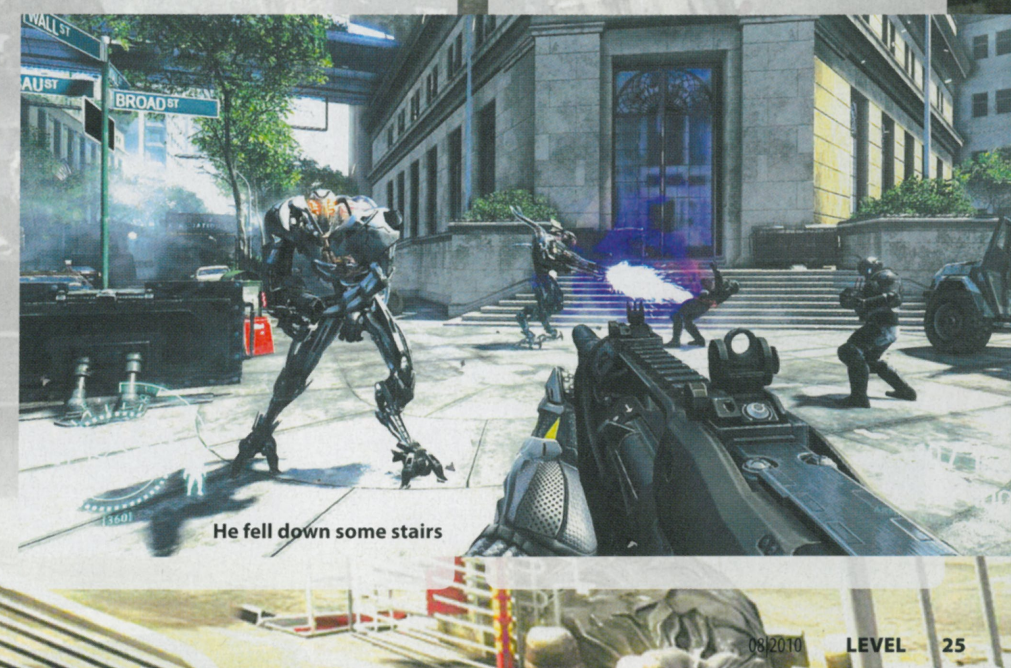
E tot shooter. Extraterestrii invadează, New York e sub asediu și tu, din lipsă de ocupație, te infiltrezi în sediul Crynet Systems (serios, deja devine Crytin) și furi un Nanosuit 2. Pentru că, aparent, Crynet Systems nu are un departament competent de branding. Înarmat cu acest exoschelet (nu pri-cep prefixul de „nano”, probabil cuiva i s-a părut că sună cool pentru cine nu a făcut fizică de clasa a șasea), tu, nume de cod Alcatraz (culmea, bă, nu Crystian), vei porni într-o aventură să... umm...

Ce-ar fi de spus? Nu mai e junglă, e oraș (junglă de ciment cum zice cineva de la CryTek, care probabil se crede foarte spiritual pentru chestia

asta). Pe de o parte, este restricționată libertatea de sandbox din primul joc, dar pe de alta nu mai ești lăsat să fugi peste tot fără un scop anume. Șeful CryTek numește abordarea „Sandbox Orchestrat”, dar e doar un fel pompos de a spune că „jocul are niveluri”.

Tot din categoria termenilor pompoși este aruncat și „verticalitate” peste tot pentru că „mediul alterabil” este înalt și, vezi-Doamne, asta adaugă o întreagă dimensiune în plus la acest, altminteri, Prince of Persia 2D al shooter-elor care a fost Crysis. Eu unul nu am observat acest aspect în nici-unul dintre trailer-e, dar nici nu sunt cea mai dem-nă de încredere persoană. Modificat în mod radical, în schimb, a fost costumul. Acum are doar două moduri în loc de patru, unul combinând modurile de forță și armură într-unul singur care transformă personajul într-o mașină de război ambulantă (i se spune „Frigiderul”) și unul stealth. Dat fiind că nu am jucat originalul, nu îmi pot da cu părerea referitor la cât de bună e decizia de a simplifica acest element de gameplay, dar așa băga mâna în foc că nu era tocmai necesară.

Nu pot să spun că demonstrația de combat pe care am văzut-o m-a impresionat. Scena avea loc într-un hol mare cu mai multe niveluri și o arenă în mijloc. După ce folosim armele din dotare sau turetele din împrejurimi să radem micuții extraterestri cu sau fără exoschelet, apare tata lor, mai mărișor cu 2-3 zeci de capete decât noi. Ca orice shooter modern care se respectă, Crysis 2 are sistem de cover sau, cum le numește Yahtzee,



He fell down some stairs

CRYSIS 2

Șoc și groază

„chest-high walls”. În funcție de acest „context”, vom trage diferit în mod automat pe lângă sau peste cover, după colțuri și cetera.

În plus, pentru a ne ocupa de inamicii mai mari, putem intra în modul Hulk al costumului și lovi diverse tomberoane, mașini și te miri ce, cărând cu noi coverul sau folosindu-le, după nevoie, ca arme improvizate (cu sau fără explozibil atașat). Oamenii plătiți să dea din gură la CryTek spun că inamicii sunt foarte inteligenți și au tactici diferite, dând ca exemplu vânzătorii („Predator” era luat) care atacă doar în pereche, pe rând, folosind strategii de hărțuire, iar dacă fugi după unul dintre ei, celălalt atacă din spate. Majoritatea inamicilor, apărând, va provoca perspicacitatea jucătorului într-un

fel sau altul.

Sună foarte frumos pe hârtie, știu, dar târg, case, socoteli, potriveli. Am mai jucat jocuri la viața mea și știu prea bine cum e cu inamicii cu tactici bine definite. Sunt interesanți prima oară, poate și a doua, până te prinzi de chichiță și totul devine rutină.

DisCryminare

Încercând să-mi amintesc mai multe despre Crysis, am apelat la un prieten și am avut următorul dialog cu el:

„Bă. Scriu un articol despre Crysis 2 și fiecare a doua propoziție îmi iese acidă sau ostilă. Tu ai terminat primul joc. O fost bun de ceva?”

„Hm. Well... aveai costumul. Și era faină grafica. Și îți pompa adrenalina. Cam atât.”

„Deci... gimmicky?”

„Da. Da' eu nu joc shooter-e ever și pe ăsta l-am terminat, deci nu știu.”

„Ok, mersi.”

„Cu plăcere, Paul, ești un model de inspirație pentru tinerele generații. Nu înceta nici-

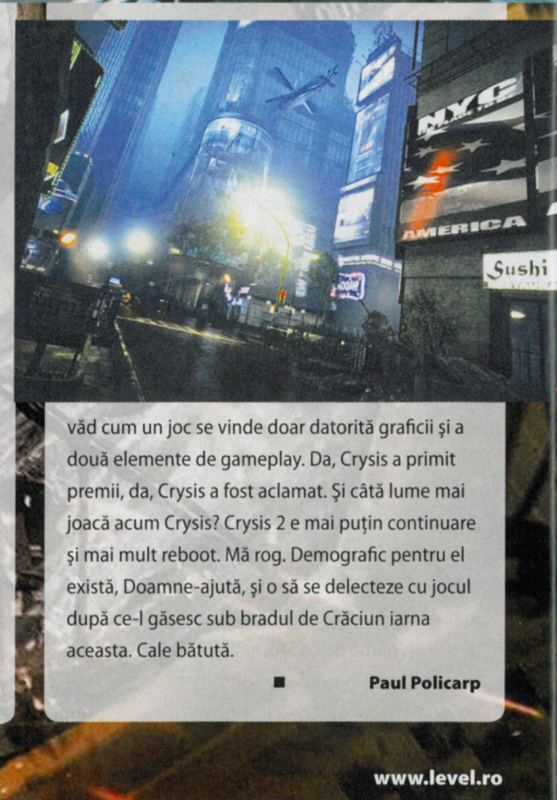
odată să fii perfect din toate punctele de vedere.”

Cam acesta ar fi rezumatul pentru Crysis. O demonstrație ambulantă de tehnologie. Crysis 2 se pare că va face același lucru. Grafica promite să fie mai bună decât a originalului, dar va rula pe configurații de sistem mai slabe (decă probabil sisteme care chiar există în prezent).

Ca să demonstrez ce vreau să zic prin „gimmicky”, dați-mi voie să vă spun că respectivul Crysis 2 va fi disponibil și în... țineți-vă bine... 3D. Da. 3D stereoscopic, pentru oricine crede că a trecut suficient timp de când și-a cumpărat televizorul HD și ar cam fi momentul să mai strice niște bani pe unul capabil de 3D și câte o pereche de ochelari pentru oricine vrea să înțeleagă ce se întâmplă pe ecran. Da' sunteți gameri, bă, aveți banii! Doar toate jocurile alea originale nu se cumpără singure.

Am o părere oarecum proastă despre shooter-e (cu excepțiile de rigoare, de exemplu orice a scos Valve vreodată) în general, dar le tolerez și mai joc unul din când în când. Nu suport, însă, să

Jumpin' Jack Flash



văd cum un joc se vinde doar datorită graficii și a două elemente de gameplay. Da, Crysis a primit premii, da, Crysis a fost aclamat. Și câtă lume mai joacă acum Crysis? Crysis 2 e mai puțin continuare și mai mult reboot. Mă rog. Demografic pentru el există, Doamne-ajută, și o să se delecteze cu jocul după ce-l găsesc sub bradul de Crăciun iarna aceasta. Cale bătută.

Paul Policarp

Ești dezamăgit de conexiunea la Internet?



Ai un produs D-Link?
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!

Routerul Wireless N 150.

Toată puterea și viteza de care ai nevoie.

Conexiunea îți joacă feste?

Routerul Wireless N 150 îți garantează o conexiune rapidă și performantă la Internet.

Cu tehnologia Wireless N, ești pe cale să devii câștigător!

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome

www.dlinkforum.ro



D-Link
Building Networks for People

GEN 3RD PERSON SHOOTER
 PRODUCĂTOR IO INTERACTIVE
 DISTRIBUTOR SQUARE ENIX
 LANSARE 20 AUGUST 2010
 ON-LINE KANEANDLYNCH.COM
 PLATFORME PC, X360, PS3



Shanghaaaaidi haidi hai...

Deși toată lumea aștepta al cincilea Hitman ca pe a doua venire a primului creștin autentic, danezii de la IO Interactive au considerat că piața duce lipsă de un shooter la persoana a treia relaxant și ușor tâmp. Drept urmare, și-au încercat norocul cu un nou IP, Kane & Lynch. Mașinăria de hype a Eidos-ului a încins o horă frățască cu mașinăria de hype a presei (cu toții avem prostul obicei să scoatem apă din piatră seacă și preview de patru pagini dintr-un singur screenshot „fotșopat”), iar așteptările s-au ridicat până în tăriile cerului și ale metacritic-ului. Apoi ne-am dezumflat cu toții când am ajuns să-l jucăm. După umila-mi părere, danezii au mizat prea mult pe farmecul (incontestabil, de altfel) personajelor principale în detrimentul puținelor elemente de gameplay care fac diferența dintre o bombă și o pocnitoare și, în final, ne-au oferit un shooter mediocru despre care majoritatea gamerilor cu acces la internet își amintește că este Jocul care l-a con-

KANE & LYNCH DOG DAYS

2

伏天



cediat pe Jeff Gerstmann, fost director editorial pentru GameSpot. Eu unul am apreciat efortul și aproximativ prima jumătate din joc, dar m-a întristat să văd atât potențial irosit. Le-am iertat mica ieșire cu gândul că acest semi-eșec îi va convinge să-și reevalueze prioritățile și să scoată naibii odată Hitman-ul ăla. Slabe șanse, deșeură speranță. Danezii ne-au blagoslovit copiii și copiii copiilor noștri cu action bunicel cu ninjalăi preșcolari. Ok, și-au făcut damblaua, acum sigur o lasă mai moale cu originalitățile și anunță Hitman 5. Ei bine, au lăsat originalitatea cui se pricepe la ea și au anunțat un sequel. Nu cel pe care-l așteptam cu suflul la gură și nici Freedom



Fighters 2, ci însuși Kane & Lynch Part Deux. Repetiția o fi ea mama înțelepciunii, dar când toată floarea cea vestită a gamerimii cu bani bălește în fața Metacritic-ului care te-a înfierat cu un 67 (65 pentru X360) în timp ce tu te gândești cu jind la bonusul gras care te aștepta în ca-

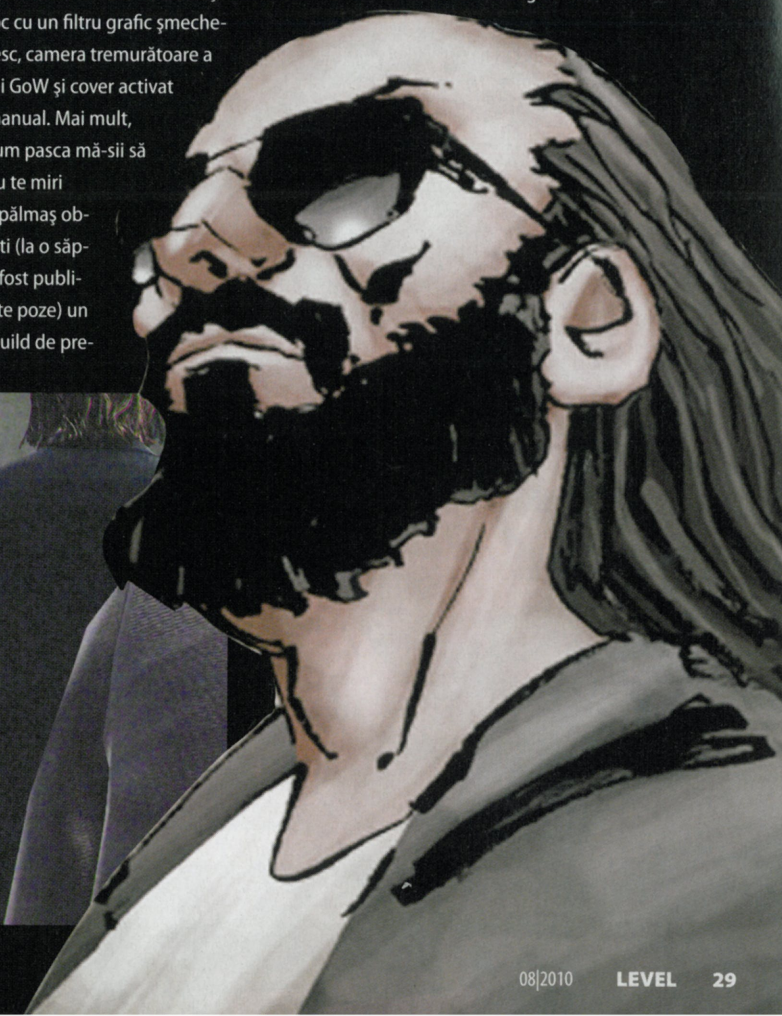


zul în care jocul ți-ar fi scos măcar un 7.68, e cam greu să-ți dai seama de ce Eidos s-a hotărât să investească în același joc cu un filtru grafic șmecheresc, camera tremurătoare a lui GoW și cover activat manual. Mai mult, cum pasca mă-sii să nu te miri

când tu, Ciolan Vladimir, un palmas obscur la revista LEVEL, primești (la o săptămână după ce în revistă a fost publicată o avangardă cu multe poze) un cod pentru o mândrețe de build de pre-

view pentru PC (sărmanul Kimo a fost dezinformați și deja își freca mânușilele bătătorite de scris la gândul că are exclusivitate, copertă și review de opt pagini cu o lună înaintea apariției jocului pe piață) fără să promiți că, mort copt, îl vei scoate jocul anului. Mai ales în condițiile în care versiunea originală a primului Kane & Lynch ai admirat-o doar în poze, căci copie de review nu s-a gândit nici Sarsailă să-ți trimită. Și așa am ajuns la motivul pentru care sunteți nevoiți să citiți, la un număr distanță, încă un articol dedicat lui Kane & Lynch 2. Un articol scurtuț, cu o introducere cât o zi de post, că așa-i șade bine shooter-ului cu psihopați, dar scris cu inima

curată și mâinile murdare de sângele celor 329 de chinzi căzuți la datorie în timp ce subsemnatul se deda cu sălbăcie măcelului virtual pe străzile vineții ale Shanghai-ului.



Risipei se deda gangsterul

Mai ții minte bancul care începea genial cu „Lupul era la el în curte și suda”? Întotdeauna mi-au plăcut bancurile care încep cu o chestie mai tare decât poanta și, oricât te-ai chinui, tot nu reușești să-ți faci auditoriu să rădă la fel de tare ca în „deschidere”. Similar, în Dog Days, după o scenă cruntă de tortură menită să ne arate că treaba va deveni extrem de maro spre final, Lynch era la el în casă, în Shanghai, și se uita la televizor. Alături de o fatucă de origine asiatică, despre care am presupus că nu poate fi decât amica sa de sex feminin care-i spală rufe de sânge și are de grijă de apartament în timp ce bărbatul casei este angajat în acțiuni ilicite menite să-i pună

o pâine pe masa roasă de carii. Sau poate domnișoara doar se odihnește după o săptămână obositoare de muncă pe brânci la biroul de avocatură unde este partener cu drepturi depline. Oricum nu contează, sigur nu vi-l închipuiți pe pasilatul Lynch abandonându-se cu un asemenea calm activităților casnice. Și aveți dreptate, este doar calmul dinaintea furtunii. Pentru că în peisaj își face apariția musiu Kane însoțit de un geamantan, sosit cu treburi la Shanghai pentru o pașnică tranzacție cu arme. Cum era de așteptat, amic Lynch are ceva de rezolvat înainte de întâlnirea de afaceri și, după tipic, micul complex de apartamente în care locuia problema lui Lynch (personajul pe care l-am controlat pe parcursul



Mozaic...



Adios!

spun că „decorul” m-a impresionat destul de mult. E fain în Shanghai dacă te obișnuiești cu lumina drăcească a neanelor. Dar să nu mă abat de la subiect. Ca o noutate, „campania” poate fi jucată și online alături de un (ne) cunoscut de pe Henternet. Adică online. Vă reamintesc că și Dead Men se putea juca în co-op, dar nu online. În versiunea de preview pe care am butonat-o, modul co-op online nu era disponibil, dar am observat că designul

La soare te poți uita...

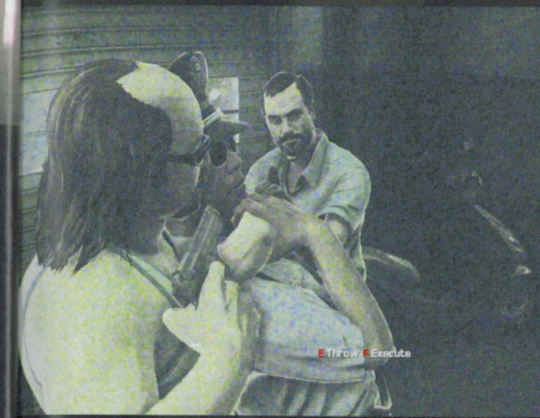


070

016

de nivel încurajează cooperarea dintre jucători și prietenia eternă între IP-uri.

În pauzele dintre două rafale de pistol automat am avut timp pentru câteva mici observații. Ca de exemplu mecanica de cover, care a evoluat de la primul Kane & Lynch. Nu credeam că o chestiune atât de mărunță precum un buton care să-mi permită să intru în cover după vrerea sufletelului și degetelului meu mă va bucura atât de mult. Ieșirea din cover se comportă mai dubios (m-am trezit cu foc inamic pentru că am încercat să manevrez



Baul

093

025

Blair Lynch Project

Ce mi-a sărit în ochi încă de la primii pași printr-un complex de apartamente dintr-o mahala a Shanghaiului (iar ei, săracii, neobiș-

camera să văd cine mă atacă din spate și, cumva, am reușit să ies din cover fără dorința mea), dar cum nemulțumitului i se ia darul, prefer să nu mă plâng. Decorul este parțial distructibil, iar o sărmană scândură sau un perete de lemn (am învățat-o pe pielea mea într-un restaurant chinezesc unde trupele Swat m-au luat pe nepregătite) nu te vor proteja prea mult de gloanțele dușmane. Al-ul a terminat cele patru clase primare și își coordonează „sclavii” destul de eficient. Inamicii aplică tactici rudimentare și încearcă să te flancheze în timp ce „colegii” lor te țin ocupați, iar Kane (presupunând că jucăți în single) pare deosebit de descurcăreț. În rest, voice acting cool, luminițe mii, arme căcălau, control potrivit mai degrabă unui pad (m-am descurcat destul de bine și cu bătrânii mouse și tastatură, dar se simte că merge mai bine cu un gamepad), gloanțe, un multiplayer pe care n-am avut cu cine să-l testez, un Arcade Mode (antrenament pentru mulți cu boți), sânge și multă, multă adrenalină. Și cele două personaje minunate și psihozele lor încântătoare.

nuiți cu o asemenea destrăbălare a colorilor și luminilor, erau cât pe ce să sară înapoi, speriați fiind de strălucirea neomenească a cheliei lui Lynch) a fost mult lăudatul și inovatorul stil grafic. În principiu, cu toate ghidușile grafice activate, Kane & Lynch 2 arată și se simte ca vestita bătaie de la Panini surprinsă de camerele de supraveghere locale. Sau ca scurtele, realele și deosebit de autentice filmulețe de pe YouTube în care viața bate filmul și golani se bat între ei. Sau gândiți-vă la Manhunt, alt joc cu iz de snuff contrafăcut care a apelat la aceste tertipuri. Sincer, la început am avut un mic șoc, l-am blestemat în toate limbile cunoscute de mine, plus vreo două inventate ad-hoc, și am răvășit meniul în căutarea unei opțiuni care să-mi permită să dezactivez toate efectele next-gen. Și o soluție pentru crizele de epilepsie ale cameramanului amator. Har Domnului, le-am găsit pe amândouă, semn că încă mai există oameni care n-au fost orbiți de next-gen și universalitatea și omnipotența Sfintei Post Procesări. Partea ciudată e că, în lipsa filtrului mai sus menționat, jocul pare cam artificial și

lipsit de zvâc. Rău cu rău, dar mai rău fără el. Ceva mai încolo a început chiar să-mi placă, îi dă jocului un aer mai special și îl ridică oarecum din gloata shooter-elor de duzină. Iar odată ce te obișnuiești cu el, observi că producătorii știau ei ce știau când au ales să-și prezinte jocul ca o filmare rapidă de amatori cu telefon mobil de un euro, la abonament. Lăsând gluma la o parte, stilul grafic adaugă dinamism și doi, trei stropi de realism și autenticitate (poate și o țără de dramatism) aventurilor celor doi frați într-o crimă. Amatorii de reality show-uri și filmări suspecte de amatori în mod sigur vor aprecia efortul. Pot spune despre asul din măneca producătorilor (stilul grafic, ofc, căci pe el l-au hype-uit crâncen) că e un gust dobândit. Vă sfătuiesc să-l dobândiți cât mai rapid, căci aveți doar de câștigat. La final de demo am rămas plăcut surprins. Din ce am jucat, cu rezervele de rigoare, prevăd o experiență superioară lui Dead Men și probabil niște note ceva mai răsărite. Kane & Lynch 2 începe neașteptat de bine, tot ce-mi rămâne să sper e că se va termina la fel de bine.

cioLAN



Multiplayer

05:58

300

150

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR EA LA
DISTRIBUITOR EA GAMES
LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010
ON-LINE WWW.MEDALOFHONOR.COM
PLATFORME PC X360 PS3

MEDAL OF HONOR

Îi place în multiplayer

Niciodată nu există simultan pe piață prea multe jocuri cu un multiplayer bestial. Cred că producătorii se vorbesc între ei. Fac cu rândul.

Jumătatea asta de an scoți tu ceva mișto de tot, iar apoi e rândul meu, da? Nu are rost să ne călcăm pe bătăături și să ne batem în vânării, clar?

Prea rare sunt momentele în care te declari de-a dreptul acaparat de multiplayer-ul unui joc, într-atât de prins încât să spui pas unei beri, unei partide de tenis sau chiar unei perechi ademenitoare de nuri, Doamne

fereste. Cu toate acestea, din când în când se întâmplă și nenorocirea asta. Apare un joc care îți distruge viața socială pentru ceva vreme, preferabil cât mai scurtă.

Sincer, cred că ar trebui să începem să ne rugăm la sfântul soare ca jocurile din următorii ani să fie din ce în ce mai proaste, pentru a ne goni din casă spre coclauri, piscine, terase și prin lumea largă.

Slavă Domnului că unii

dintre noi sunt plătiți pentru a se juca, neirosind timpul liber mult prea prețios pentru asemenea activități recreative. V-ați prins, nu?

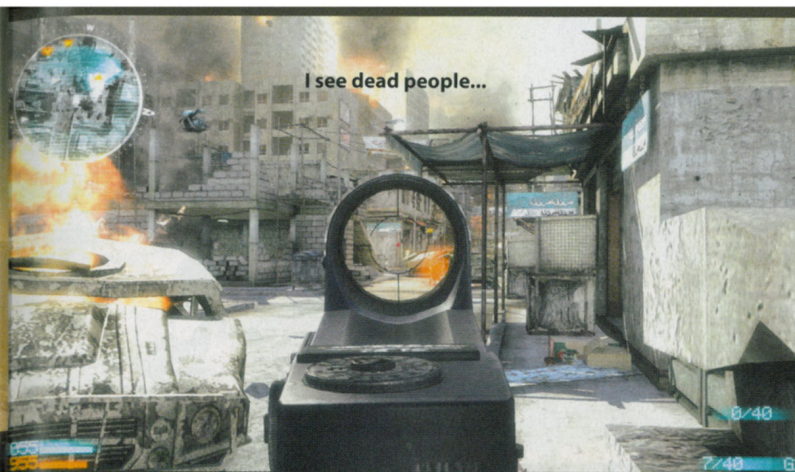
Din nefericire, Medal of Honor se pare că nu va fi unul dintre jocurile care te vor goni din casă, ci va transforma calculatorul în cel mai bun prieten al tău. Cel puțin prin multiplayer.

În Kabul

Am avut bafta nesperată de a fi printre cei mulți care au primit un cod de beta pentru a testa două dintre hărțile de multiplayer ale lui Medal of Honor. Să nu credeți că de fapt mai era ceva de testat, nici pe departe. Eu sunt convins că jocul este gata de mult, dar mai așteaptă ceva vreme pentru a trece un pic farmecul unor jocuri ca Red Dead Redemption, de exemplu, pentru a-și putea face apariția în deplinătatea forțelor într-o perioadă searbădă pentru jocurile cu pac-pac.



Acest beta, un demo jucabil la nesfârșit, ne introduce în ceea ce pare a fi una dintre cele mai mari aventuri digitale în lumea războiului. Jucând ba cu forțele americane de eliberare a sârmanului teritoriu arab, ba cu gherilele de haiduci cu burnuz și barbă ce stau în fața tăvălugului democrației americane, încerci să cucerești ruinele Kabulului sau înălțimile din jurul văii Helmand, zonă unde o persoană mai mult decât importantă s-a refugiat pentru a scăpa de brațul lung al legii capitaliste.



De cum pornești jocul, ai o senzație persistentă de déjà-vu. Nu poți scăpa nicicum de impresia că tot ce vezi acum pentru prima oară parcă ai vedea a doua oară sau poate chiar a treia. Și brusc te pocnește fix în moalele capului. Medal of Honor pare a fi un Call of Duty Modern Warfare 3, dar făcut de cei de la EA. Adică același sistem de creștere în nivel bazat pe experiența câștigată prin administrarea de omor inamicilor, câștigarea de noi arme sau upgrade-uri pentru arme odată cu această creștere în nivel, ba chiar și recompensele primite în urma unei serii de omoruri în lanțuite. Atacuri cu mortiere, cu rachete ghidate sau chiar renumitul sistem de radar ce îți arată pe minimap unde sunt inamicii.

Ce mai, este Call of Duty pe față. Copiat la mare artă și fără pic de bun simț. Dar ce să cerem de la EA, având în vedere că acum EA și Activision formează un

tot unitar, iar ce-i al unuia e al tuturor. Așa că această identificare a ceea ce erau odată două jocuri competitive nu poate decât să ne întristeze și să ne facă să ridicăm pumnii strânși spre zeii ce stau la cârma celor două companii.

Personalizarea claselor și a armelor, de fapt mai mult a armelor, căci asupra personajelor nu poți acționa în niciun fel, urmează clasicul tipar al multiplayer-ului deja arhicunoscut din Modern Warfare. O lunetă mai lunetă, un amortizor, încă un încărcător sau mai știu eu ce alte brizbrizuri care îți fac pușcociul mai letal vor fi recompensele primite în urma fiecărui level up pe care îl faci. Ba chiar primești și o armă nouă, cu propriile sale caracteristici. În această variantă beta, atât armele, cât și nivelurile erau limitate. Doar două arme per clasă, trei în cazul celor din special ops, și șapte niveluri de atins în acest beta/multiplayer demo. Foarte posibil ca, în vati-



anta retail a jocului, acestea să atingă numerele fenomenale din Modern Warfare, tocmai pentru a ne ține cât mai mult în fața monitoarelor.

Să spun câteva cuvinte și despre clasele cu care poți alerga de colo-colo prin Arăbeția. Poți alege răcanul de toată ziua, lunetistul cu frunze-n cap sau specialistul din forțele speciale, un adevărat Chuck Norris, cunoscut și drag nouă după ce l-am văzut aplicând ciocane libiene în Delta Force. Diferența între clase este dată de armele din dotare. Răcanul pleacă la război cu eternul M16 și aruncătorul de grenade lipit de țevă, lunetistul cu un pușcoci mai mult decât periculos, o carabină cu repetiție și cu o lunetă destul de chioară, pe când specialistul nostru are de ales de la început între două arme, un M4 (adică un M16) mai light și un automat perfect adaptat pentru lupta de aproape. Fiecare dintre aceste clase va primi o a doua, respectiv a treia armă când ajunge la nivelul cinci. Din nefericire, niciuna dintre arme nu se simte mai puternică decât un lansator de cornete. Nu tu recul, nu tu sunete impresionante. Ba mint, carabina lunetistului sună super greu, doar că efectul sunetului este redus de efectele mai puțin decât impresionante, fiind nevoie să bagi trei gloanțe în adversar pentru a-l doborî. Evident doar dacă nu-l nimeresti cu un glonț în cap. După ce am jucat fiecare clasă în parte, concluzia la care am ajuns este că nu merită să joci decât cu un rifelman, deoarece M16 îmbunătățit bate orice altă





armă, funcționând și ca o armă cu lunetă, dar și ca un automat destinat luptelor de tranșee.

Cea mai mare frustrare vine în momentul în care realizezi că mediul înconjurător este complet invulnerabil la gloanțe. Sau la grenade. Sau la rachete. Sau la proiectilele de tanț! Dacă un lunetist a reușit să prindă o poziție propice, între un copac și o dună de nisip, iar întreaga armată adversă trage în el cu tot ce are în dotare, tot ce trebuie să faci este să nu scoată capul la vedere, căci sigur nicio piatră nu se va mișca și niciun glonț nu va trece vreodată prin perete sau prin stratul de nisip pentru a-i adăuga o răsuflătoare costumului de camuflaj. Este de-a dreptul frustrant și incredibil de retro. Dar un retro de doi lei. Este incredibil cum așa ceva se mai poate întâmpla cu un joc în vremurile noastre, mai ales că engine-ul folosit de cei de la Dice ne-a arătat în trecut (vezi Bad Company 2) că se poate mult mai mult. Deși probabil este mult prea târziu pentru a modifica ceva în varianta retail a jocului, sper din toată inima ca cei de la EA să facă cumva și să ne surprindă cu un mediu înconjurător ce reacționează la explozii sau, dacă pereții nu se distrug, măcar să permită gloanțelor să treacă.

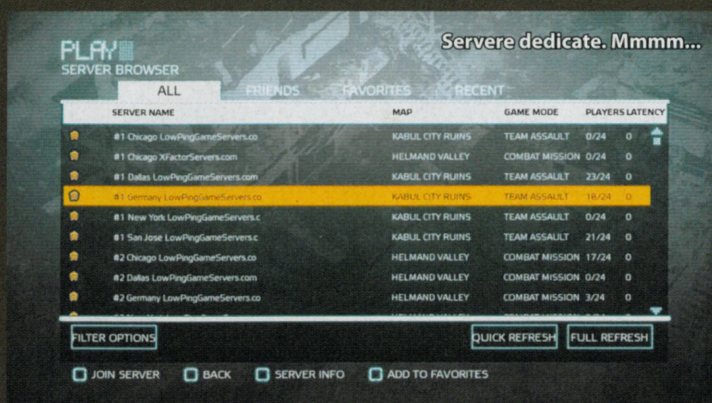
Că tot vorbim despre engine-ul fizic al jocului, să nu uit să amintesc puterea atomică a cuțitului și circari morți. De foarte multe ori vei vedea cum, odată cu spintecarea unui inamic cu cuțitul, cadavru acestuia va zbura peste întreaga hartă, ca și cum ar fi călcat pe mina cea mai mină sau și-ar fi pus cazbor la papuci. Mai mult de-

cât stresant, pentru că îți divulgă poziția dacă ai reușit cumva să te strecori în spatele liniilor inamice și începi să-i treci pe toți prin lama cuțitului. Altă problemă a engine-ului folosit este bruscă pierdere a greutății în momentul în care te transformi în cadavru. Legile fizicii nu se mai aplică asupra ta și vei descoperi cum un fir de praf susține corpul agățat într-o margine sau cum un cadavru rămâne perfect vertical pe o treaptă stând în cap.

Cine trece-n Valea Seacă?

După ce am plâns destul vorbind despre arme și engine-ul fizic al jocului, hai să mă plâng și de cele două hărți puse la dispoziția noastră în acest beta. Un beta care de altfel îmi pare din ce în ce mai mult a fi un alfa.

Ca o mică paranteză, îmi dau seama că tonul articolului s-a trans-



format din ceea ce la început părea a fi o laudă generală a jocului într-o lamentație sinistă. Pe cuvânt că nu mi-am dat seama cât de frustrant este acest beta, până să mă apuc să-mi pun ideile cap la cap. Și cu toate acestea mă gândesc la el cu plăcere și îl joc cu plăcere. Nu este o corvoadă. Și tot acum îmi dau seama că jocul ar fi putut să fie o capodoperă dacă urmărirea niște reguli de bază ale vremurilor noastre. Căci de mult grafica nu mai face jocul. Prin asta vreau să spun că jocul arată magnific.



Atât despre grafică.

Înapoi la hărțile puse la dispoziție. După cum spuneam la început, prima dintre ele este așezată într-un foarte restrâns spațiu urban. O piață cu două tarabe, un cămin cultural devastat, două străzi și un balcon sunt scena unei bătălii pe viață și pe moarte între afgani și amerindieni, fiecare fiind pornit să-i eradică pe ceilalți într-un team deathmatch sângeros. Ideea nu este deloc rea, doar că harta este atât de mică încât orice element tactic nu are nici cea mai mică însemnătate.

Viermuiala rezultată nu face bine nimănui, iar cel căruia îi place abordarea stealth va fi prins în vâltoarea acțiunii fără cap și coadă și nu va înțelege nimic. Ca să nu mai vorbim despre posibilitatea de a campa ca un adevărat lunetist și a împușca un fleț ce scoate scăfăria ingenuă din gâoace. Și să vezi haos când începe câte un meseriaș



să dea cu mortierele în baza adversarilor și mor câte zece deodată. O adevărată plăcere. O hartă ce în mod normal ar fi potrivită pentru un conflict între două echipe de câte cinci oameni este acum aglomerată cu dublu de jucători. O altă idee creată prost implementată.

Cea de-a doua hartă, care are ca spațiu de desfășurare dealurile Afganistanului, introduce un joc mai strategic pentru ambele părți aflate în conflict. Americanii încearcă să cucerească un șir de obiective strategice, care le permit înaintarea spre o fortăreață unde se ascunde un periculos lider afgan. Pentru început este nevoie să distrugă un baraj aflat pe un drum, apoi un cuib de mitraliere aflate pe o culme, să anihileze un buncăr de pe o altă culme, iar apoi să distrugă o clădire pe care sunt așezate niște rachete SAM. Această hartă este mult mai potrivită numărului mare de participanți, ambele echipe având posibilitatea de a alege mai multe căi de acces sau de apărare, motivând jucătorii să descopere noi modalități de asediu. Din nou, problema apare oda-

tă cu imposibilitatea distrugerii mediului și a sistemului de cover perfect oferit de orice pietricică, făcând vehiculele de asalt (o blindată Bradley) ineficiente împotriva insurgenților ascunși în spatele unor dărâmături pe care și un vânt mai puternic le poate sufla. Asta te face în schimb să devii un țintaș ultra meseriaș, deoarece nu mai poți trage la nimereală unde vezi focul de la gura armei, fiind sigur că un glonț tot va trece prin peretele despărțitor. Acum un sniper este cu adevărat un sniper.

O altă mare problemă de care m-am izbit și a fost de-a dreptul strigătoare la cer este că nu poți juca cu prietenii. Adică poți juca doar dacă vă aflați în același bracket. Dacă tu te joci mai mult ca prietenii tăi, vei căpăta implicit mai multe puncte de skill și vei trece într-un eșalon superior, iar dacă cei cu care vrei să te împuști joacă doar foarte rar, pentru distracție și nu pentru per-

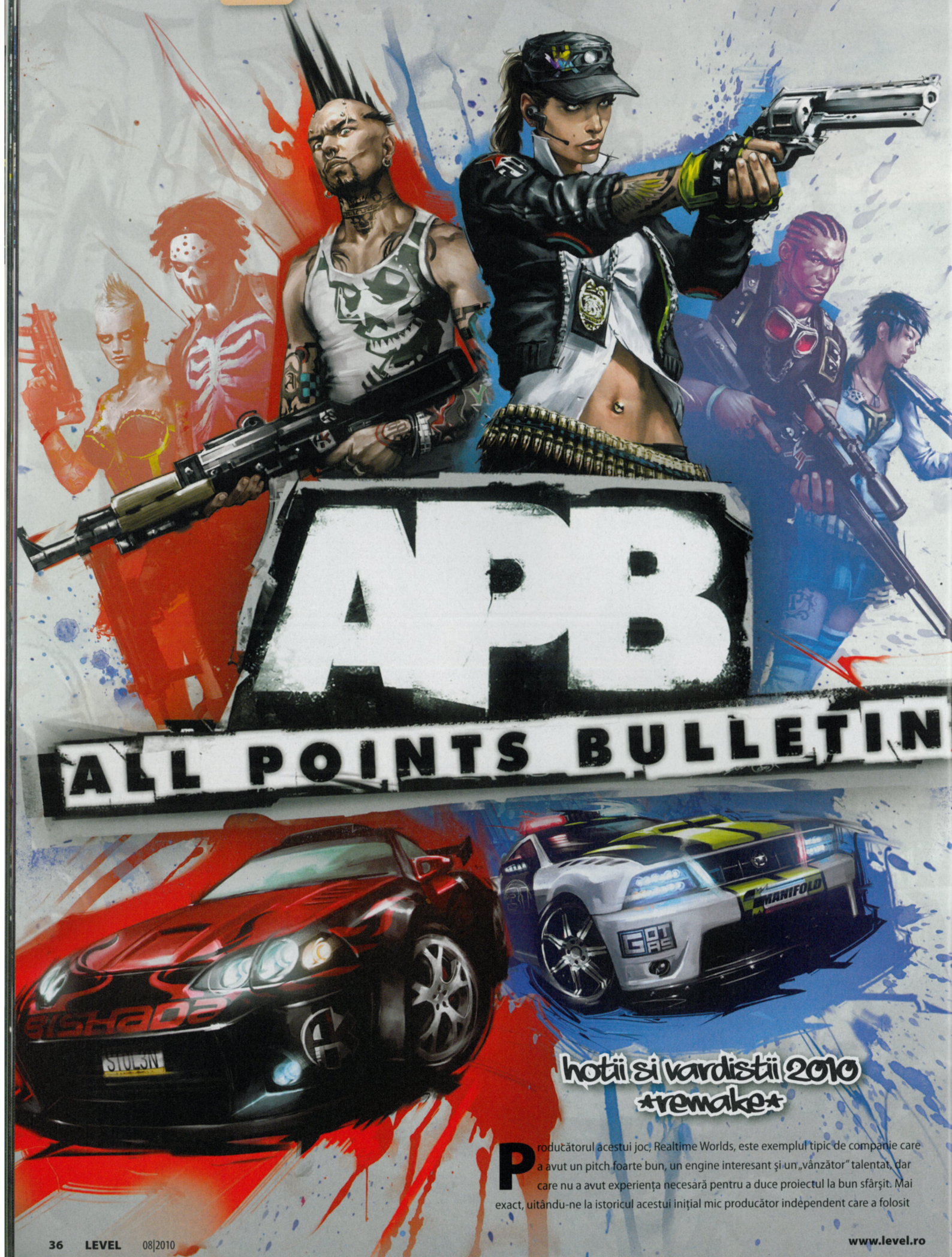


formanță, vor avea surpriza să rămână pe afară. Nu înțeleg de ce au simțit nevoia cei de la EA să facă această diferențiere clară între jucători. Înțeleg la jocurile random să se facă un match making bazat pe punctele de skill ale fiecăruia, dar ar trebui să permită și crearea de jocuri la care să participe prietenii, indiferent cât de buni sau proști sunt.

Oricum, sunt convins că TOATE problemele vor fi rezolvate în varianta retail a jocului sau măcar foarte repede de la lansare, printr-un patch de urgență. Ne vedem pe serverele jocului din 15 octombrie!

Koniec





Producătorul acestui joc, Realtime Worlds, este exemplul tipic de companie care a avut un pitch foarte bun, un engine interesant și un „vanzător” talentat, dar care nu a avut experiența necesară pentru a duce proiectul la bun sfârșit. Mai exact, uitându-ne la istoricul acestui inițial mic producător independent care a folosit

cam același engine grafic pentru a crea Crackdown (nu punem la socoteală primul GTA), observăm că evoluția sa a fost una „săltărească”. După Crackdown, a mai avut exact atât de mulți bani încât să „pitch-uiască” ideea de APB sau Crackdown Online unei companii oarecare și să spere la o finanțare decentă.

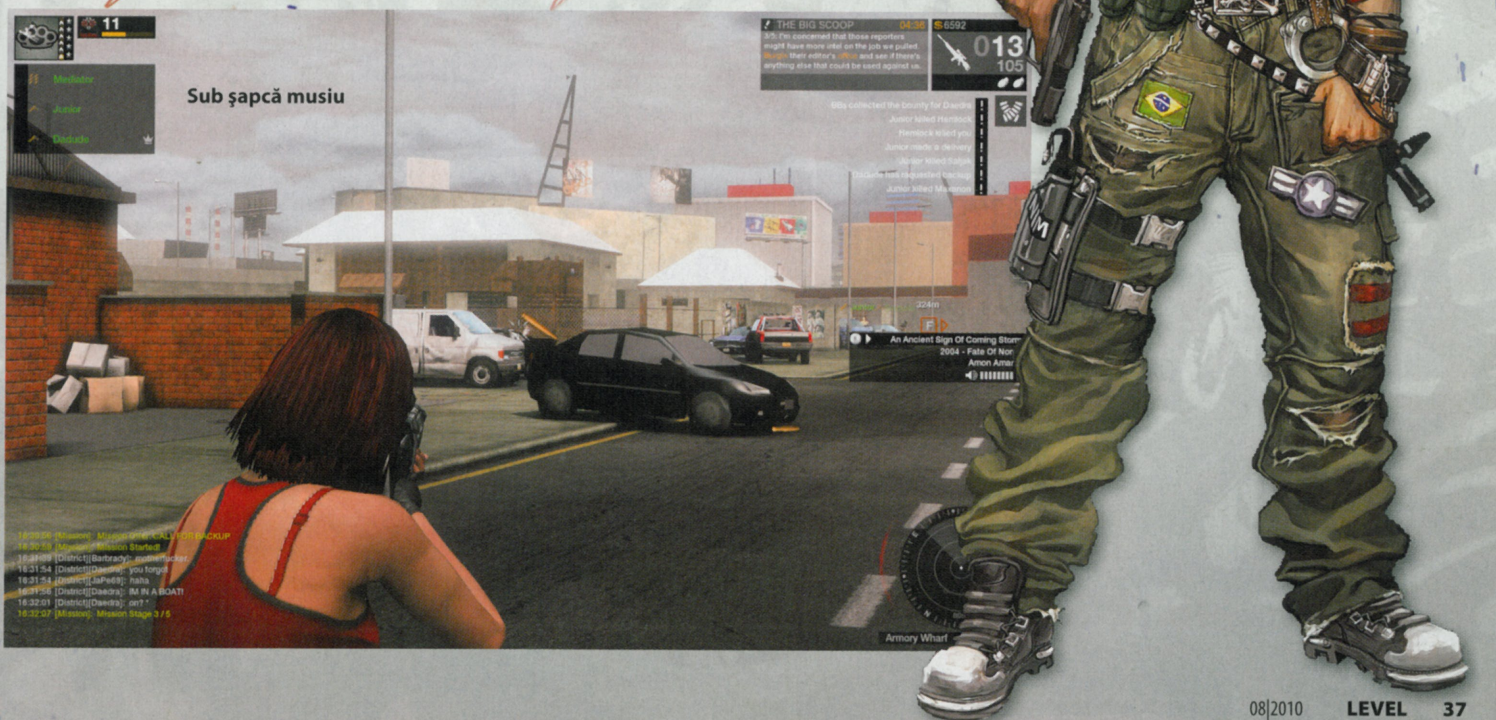
Se întâmpla ca în acea perioadă Electronic Arts să fie într-un „spree” masiv de a ajunge la zi cu această modă a MMO-urilor și a jocurilor platformă socială. Prin urmare, cei de la Realtime Worlds s-au trezit cu un buget imens, ca pentru un triple A. Evident, nu au știut să folo-



sească banii foarte eficient, pentru că este vizibil faptul că proiectul a deviat spre o linie de marketing, de „visual improvement” și de „top quality product”, chestiile gen „specific target group” și „focused design” fiind uitate pe raft. Lunde toate atuurile studiourilor independente sunt uitate atunci când este vorba de prea mulți bani și când cei care publică jocurile dictează evoluția titlului. Știu că mă repet, dar e ciudat cum doar un singur an în mijlocul industriei îți modifică perspectivele. Începi să vezi diferența dintre jocurile create de studiouri și cele create după „sugestiile” angajaților la marile companii de distribuție. Din fericire, elementele de acest gen din APB sunt relativ reduse ca număr. Sunt sigur că și ei au primit dispoziții de genul „Faceți așa ca în GTA X”, dar nu cred că au fost băgate cu ranga pe gât. Am înțeles că



Electronic Arts a abordat o atitudine mai „relaxată” față de studiourile externe, care se traduce de fapt prin acțiuni mai puțin invazive, cu acordarea unui nivel mai mare de încredere micului sau marelui producător. Altfel nu-mi explic cum de Bioware și chiar Mythic ar fi acceptat mutarea exact spre Electronic Arts. Știm ce reputație avea EA acum câțiva ani. Evident, nu a fost niciodată atât de proastă ca cea pe care o are Activision acum, dar, pe de altă parte, Activision este un campion al mișcărilor de piață care produc reputație proastă. Au reușit să facă istorie concediindu-i pe cei care le-au adus peste 1 miliard de dolari în vânzări. Opinie personală - Un anumit vânzător de parfumuri de la Activision nu a putut înțelege că în industria asta „clientul” este unul mult mai pasional, care





„vede” oamenii din spatele jocurilor. Și reacționează brutal dacă oamenii aceia al căror fan este sunt tratați ca niște șoșete rupte.

Neînțelegerea

Scriu acest review APB după aproximativ o lună de joc, timp în care am reușit să văd și multe alte review-uri de pe net, unele care au dat note ciudate de mici. Partea oarecum nefastă e că acei oameni au jucat în alte condiții decât am jucat eu, ceea ce i-a determinat să aibă o părere care nu reflectă situația produsului final. În mod normal, nu aș judeca munca omologilor mei, dar problema este că aceste review-uri influențează calitatea produsului de acum încolo. Din câte am înțeles, producătorul va face un „revamp” al modului de

conducere al vehiculelor, respectiv al combat-ului efectiv pentru că vreo câteva reviste și site-uri au considerat modul actual „greu și dificil de jucat”. Lucru cu care sunt de acord. APB nu este un joc casual, chiar dacă tematica lui se încadrează în conceptul de joc de masă. Cum „joc de masă” nu e același lucru cu „joc casual”, mie mi se pare că nivelul de dificultate, tipul de combat și chiar modul de conducere al vehiculelor, oricât de „inertial” ar fi el, se încadrează în profilul prevăzut inițial. Părerea mea este că un revamp al acestui sistem are toate șansele să fie prost făcut date fiind condițiile în care se va efectua și modelele care vor fi împrumutate.

Atâta liniște...



Pe de altă parte, jocul are cu totul alte probleme și, din păcate, multe dintre ele nu au fost surprinse cum trebuie, având în vedere că respectivele review-uri au fost scrise în mare viteză într-o perioadă scurtă de vreme și, cel mai important, fără servere pline. Pentru că întreg sistemul din APB este pur PVP. Nu există PVE în sensul că nu vei lupta niciodată împotriva unor NPC-uri. Și cum mai puțin de jumătate dintre

jucători sunt de fapt adepții PVP-ului, e clar că nișa jocului e tot mai îngustă. Dacă mai luăm în calcul și faptul că este foarte pretențios, adică folosirea armelor este într-adevăr dificilă... Înțeleg de ce atâta frustrare. Au fost nenumărate cazuri în care am dat cu mouse-ul de masă și am jurat că dau nota 2 jocului, pentru că nu am înțeles cum am murit, cum de sunt cel mai slab de pe server etc.

Concluzia este că neînțelegerea în review-urile actuale este legată de evaluarea făcută în beta și open beta, când numărul jucătorilor a fost semnificativ redus, iar numărul exploit-urilor semnificativ mai mare.

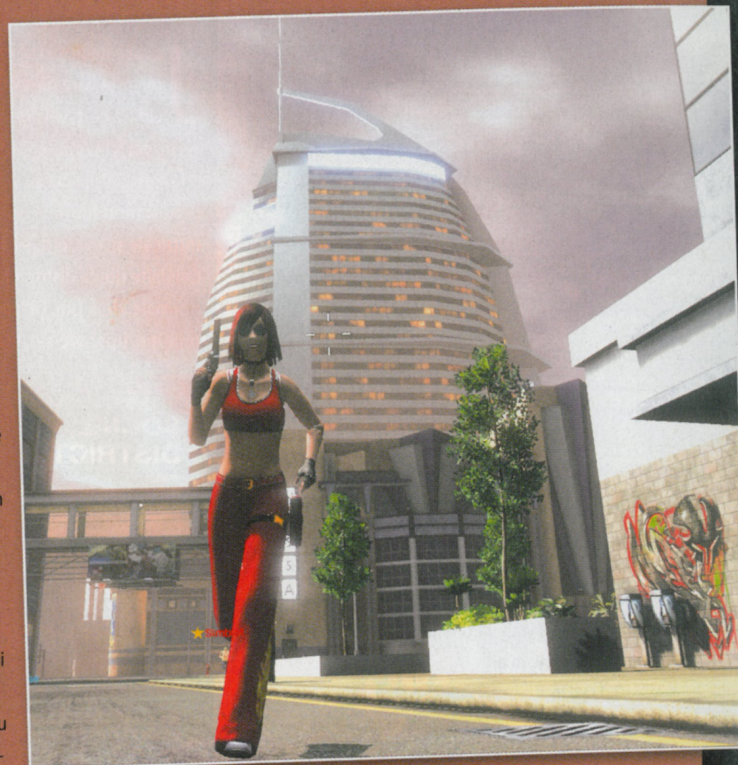
Un GTA Online?!

Recunosc că nu am jucat nicio variantă online a unui GTA. De asemenea, recunosc că nu sunt un fan GTA, deși îi recunosc calitățile. Niciodată nu mi-am dorit

SAN PARO

San Paro a fost un oraș ca toate celelalte, cu o rată normală a criminalității, până când un mare primar a venit cu niște idei și mai mari pentru a abolii criminalitatea sub orice formă. Ca urmare, a fost asasinat, lucru care a dus orașul direct în haos. Bandele criminale dornice de afirmare, lacome după reputație, au început să cuture străzile fără niciun fel de frică. Poliția și restul forțelor de ordine măcinate de corupție au ajuns o glumă, instituțiile mai existând doar cu numele. Chiar și acei moguli care au pus la cale asasinarea marelui primar au căzut victime acestei noi generații de criminali. A fost

doar o problemă de timp până când o altă mare minte, dar una criminală, a ajuns să organizeze nelegiuiri cu scopul de a schimba lumea. Însă cum orice nebun



are un nemesis, în scurt timp, a apărut și cea care, de partea ordinii, a creat o națiune specială de indivizi, legalizând „vigilantismul”. Și astfel lucrurile au luat o cu totul altă întorsătură...

să am libertatea de a face ce-mi trece prin cap, pentru că sunt un om destul de cuminte, conformist și cu respect pentru moralitate și legi (legile alea normale). Nici măcar nu depășesc limita de viteză... Trecând peste asta, impresia inițială despre APB este de GTA Online, până când îți dai seama că, deși aveau de unde să se in-

spire, conținutul nu este nici pe departe atât de bogat și de variat. Din contră, după primele 5 niveluri, îți dai seama că nu sunt foarte multe lucruri de făcut în APB. Și aici se pot întâmpla două lucruri – fie accepți faptul că APB nu este altceva decât un shooter online în care câștigi reputație și obiecte/upgrade-uri, fie te superi pentru că

Arsenal instalat



nu are suficient content pentru un MMORPGFPS Online. Și atunci te întorci la WOW. La Eve nu te întorci, pentru că de acolo de fapt nu ai plecat niciodată.

În ambele cazuri, mai devreme sau mai târziu, o să-l lași din mână pentru că, la fel ca orice joc, te va plictisi. Dacă în primul caz te va ține pentru o perioadă mai lungă, gen două luni, în al doilea, o să-l lași în prima săptămână de frustrare. Pentru că digitalitatea te a formată pentru a apăsa tastele de la 1 la



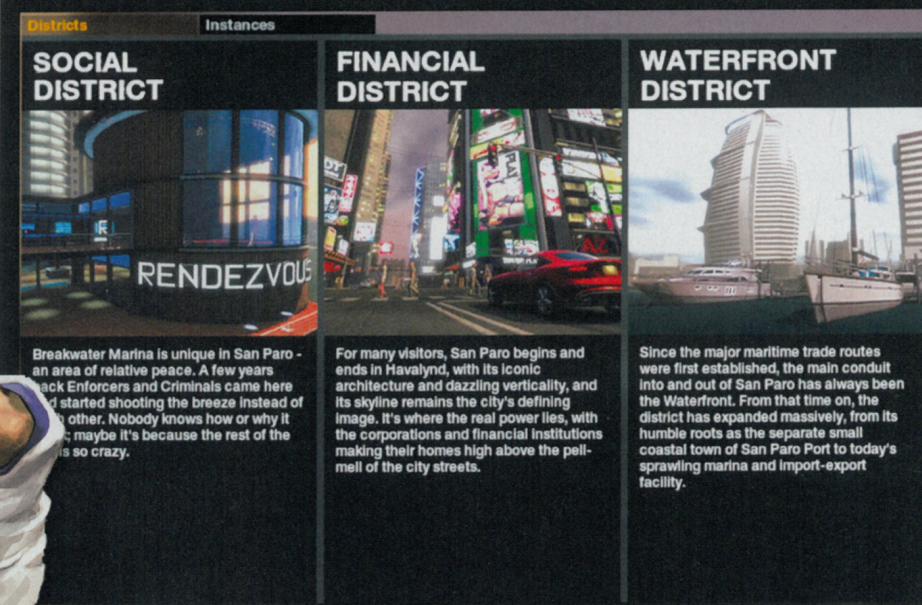
DETALII DE SERVER

Jocul este împărțit în acest moment în două servere, între care nu există niciun fel de diferențe.

Odată ce-ți vei crea personajul și-ți vei alege serverul, vei fi invitat să intri într-un district. Nu contează ce alegi. Ce trebuie să știi e că Social District este doar pentru modificări de echipament, mașini, de teme muzicale și, evident, socializare. PVP-ul nu este permis. Celelalte două, districtele Financial și Waterfront, sunt normale, de luptă. De acolo îți poți cumpăra arme, muniție, upgrade-uri, mașini și haine. Armele le poți

schimba la automate. Ca să schimbi mașina sau hainele trebuie să mergi în Social District.

Fiind un shooter online practic, lumea este instanțată, fiecare instanță a unui district suportând maximum 40 de jucători. Dacă vrei să te întâlnești cu cineva anume, va trebui să migrezi dintr-un district într-altul. De asemenea, dacă vrei să-ți faci misiunile în liniște fără adversari, atunci poți căuta o instanță cu puțini jucători adversi. Poți migra oricând în orice district și/sau instanță care nu e plină.



5, nu pentru a avea precizia de a urmări cu mouse-ul o țintă care se mișcă foarte, foarte repede și mai e și pe patru roți. Ce să mai zic dacă ai lag...

În această ordine de idei, vorbeam mai sus despre acel „specific target group” pe care producătorii/distribuitorii l-au pierdut din vedere pe parcursul producției jocului. Și cred că asta s-a întâmplat în momentul în care s-au văzut cu atât de multe milioane de dolari investite. Ideea era ca acest APB să aibă oarecum nișa lui, adică oameni cărora le plac shooter-ele online. Or, în urma unei strategii de marketing netargetate, a atras jucători

de MMORPG, WOW etc. Însă APB nu este pentru ei. Ca urmare, toți s-au plâns de calitatea îndoielnică, de dezechilibrul jocului, de modul prea dificil de a conduce vehicule, de faptul că, dacă ai ping mai mare de 60, o camiei în freză, că jocul cere prea multe resurse, că nu există „quest”-uri suficient de variate etc. Majoritatea plângerilor nu are treabă cu profilul jocului. Desigur, sunt o grămadă de alte probleme, ca de exemplu imprecizia nejustificată a unor arme și precizia altora sau neconcordanța caracteristicilor armei cu realitatea din joc ori că la niveluri mici, oricât de bine ai trage, un jucător



Să sun după Salvare...



tor de nivel mai mare va face mai mult damage exact cu aceeași armă, ceea ce e stupid pentru un shooter.

În concluzie, e posibil ca nici producătorii/distribuitorii să nu fi avut în final o idee clară unde anume vor să ducă jocul, ceea ce mă face să aduc în discuție al doilea element de la începutul articolului, și anume, „focused design”. Acest concept se referă la un design care să se încadreze între niște limite empirice, nu foarte clare, dar de bun simț. Spre exemplu, în cazul de față, ai posibilitatea să evoluezi în mai multe moduri:

1 Cu o anumită facțiune, ceea ce implică să faci un „legământ” cu un agent al facțiunii cu care vei dobândi un nivel separat. Cu cât este mai mare nivelul față de agent (nivel 6 maxim), cu atât vei primi misiuni mai bune, mai bănoase și care îți vor da experiență mai multă cu respectiva facțiune

2 Notoriety/Prestige, care este de fapt o evaluare a ta, cât de periculos ești de fapt și care este nivelul tău de joc

3 Threat Level – care este local și scade între sesiunile de joc, care te face să devii căutat...

Problema mare este că nu știi cu exactitate ce anume trebuie să faci. Nu știi exact cum se influențează între ele aceste moduri de evoluție.

Tot ce se știe este că un threat level mare îți va aduce recompense suplimentare în bani. Dar nu ți se spune de fapt ce se întâmplă când notorietatea/prestigiul tău devine foarte mare. Poți observa că peste threat level 3 jucătorii din facțiunea adversă vor primi misiuni să te caute și să te asasineze, mai ales dacă ești Criminal. Dacă ești Enforcer, vor apărea contracte pe capul tău.

Ca o paranteză, nu îmi e foarte clar încă dacă prestigiu/notorietatea scade între sesiunile de login, pentru că așa am avut impresia.

Cu alte cuvinte, lucrurile sunt neclare. Înțeleg nece-

sitatea tuturor categoriilor, însă dat fiind sistemul, te-ai aștepta să-ți poți modifica personajul la un moment dat și în ceea ce privește anumite „skill”-uri.

Mai mult decât atât, jocul are roluri și achievement-uri și toate vin cu recompense care din păcate nu se specifică. Dată fiind excesiva importanță pe care o are calitatea armelor, pe lângă abilitatea personală de a le folosi, este foarte frustrant să vezi că ești asasinat cu arme de o calitate foarte bună, cu extra upgrade-uri, pe care nu ai nici cea mai vagă idee de unde să le ieși. Da, vin crescând în nivel în roluri. A... uite și al patrulea mod în care poți crește în nivel – în roluri. Rolurile astea sunt de fapt un fel de achievement-uri care reflectă mai bine aptitudinile tale. Normal, există și achievement-uri separate etc.

Așadar, ceea ce văd eu este, culmea, un joc care te împinge să crești în nivel, adică să evoluezi în stil RPG și

nu un shooter clasic. Ceea ce nu se coroborează cu rezultatul gameplay-ului, care cere skill major de FPS-ist, nu de RPG-ist. Această discrepanță de focus în design creează probleme pentru acei gameri care nu sunt polivalenți, ca să nu mai zic de aceia care se așteaptă ca toate jocurile să aibă nivelul de funcționalitate și conținut din World of Warcraft.

Mai personal...

Ca să ajung la o abordare mai personală, lipsită de argumente solide pentru a demonstra ceva, orice, un lucru care m-a frapat la acest joc este că, de câte ori ieșeam





la de aici una scurtă,
că în la tine



din el urlând de frustrare, cu promisiuni de distrugere în review, cu atât mă gândeam mai mult să mă întorc și să joc în continuare. După ce am depășit Notoriety 7, dintr-un motiv obscur care sincer sper să nu fie din mecanica jocului, am început să fiu mult mai eficient. Ca urmare, nivelul de frustrare a scăzut. Am început să înțeleg jocul mai bine și m-a atras în continuare. Nu am nici cea mai vagă idee de ce. Conținutul este într-adevăr limitat. Sistemul de PVP cu misiuni primite de ambele facțiuni în așa fel încât să aibă obiective contrare e foarte fain, dar diversitatea e aproape de zero. Fiind un shooter, tot ce faci este să începi misiuni și/sau să îi vânezi pe cei cu recompense pe capul lor. Și ca să nu uit...

... cel mai mare atu al jocului este fără îndoială engine-ul, de care, spre deosebire de alte jocuri, voi vorbi ca un întreg care conține și partea de comunicare prin rețea, sunet, fizică etc. Așadar, acest engine este o capodoperă. Pe lângă faptul că arată decent, este similar cu cel din Second Life ca opțiuni. Cu alte cuvinte, pe măsură ce joci, vei debloca, din cele două districte de luptă disponibile în acest moment, o serie de obiecte personale, adică haine, mașini, figuri geometrice, vinuri, suțete etc. Acestea se pot personaliza într-un al treilea district care e închis pentru combat. Îți poți crea propriile log-uri la un nivel prezent momentan doar în Second Life. De exemplu, poți să-ți faci propria siglă, cu numele tău, pe care să-ți o scrii pe mașină, pe haine, pantofi, să-ți o faci tatuaj. Poți face grafic orice și poți modifica modul în care arată aproape tot ce ai în joc. În acest moment nu există un alt titlu care să permită așa ceva... Vorbesc aici inclusiv de un editor super-strong de scurte teme muzicale cu instrumente de tip .mid... adică mult mai mult decât te-ai aștepta. Acest sistem este baza unei platforme sociale, o lume virtuală într-un oraș în care domină haosul. Practic un Eve Online similar cu



cauza, de a crea haos, de a nimici sistemul, asta fără manifestări sexuale de prost gust. Iar dacă ești de altă părere... joacă de partea Enforcer-ului, care este un justițiar sprijinit de sistem să facă ce vrea el pentru a opri Criminalii.

O să-mi mai susțin acest discurs cu un lucru pe care l-am găsit foarte potrivit, și anume Music Station-urile. Jocul îți permite să-ți faci propriile playlist-uri de ascultat în mașină, având implementat un player suficient de avansat de MP3-uri. În Social District ai niște locații unde le poți pune celorlalți jucători muzica pe care o asculți tu acasă. Acestea sunt gratuite, primul venit, primul servit. Ca urmare, engine-ul face upstreaming și downstreaming pentru toți cei care sunt în zonă. Este primul joc online în care mi-a fost dat să văd un asemenea nivel de interacțiune socială. Evident, jocul suportă fără probleme și din start comunicarea prin căști.

Cu cât petreci mai mult timp făcând diverse activități aici, ca de exemplu să-ți aranjezi mașina, să-ți cumperi și să-ți modifice hainele, să-ți compui și scrii teme muzicale, să-ți modifice per-

SFATURI PRACTICE

1 Încearcă să ajungi la un „threat level” cât mai mare și vei câștiga bani mai mulți din misiuni.

2 Cu cât te grupezi cu mai mulți oameni pentru o misiune, cu atât vei câștiga mai mulți bani.

3 Când accepți o misiune, apasă B pentru a căuta alți oameni să te ajute dacă vei primi avertismentul că ai adversar. Îți va crește și recompensa.

4 Misiunile sunt de două tipuri. Unele le începi tu și jucătorii din facțiunea adversă au posibilitatea de a porni o misiune împotriva ta sau invers. Ambele variante îți aduc reputație cu agentul/facțiunea care ți-a oferit misiunea.

5 Dacă ai ping mai mare de 40 (ceea ce se cam întâmplă), nu uita să tragi la întâlnire + eroarea de lag și să faci schimbări de direcție cât mai dese posibil ca să fii greu de atins (când amândoi aveți lag, e foarte distractiv).

6 Mașinile înghit un număr limitat de gloanțe înainte de a exploda. Acest număr depinde de tipul și dimensiunea mașinii. Armele cu „Hard Damage” mare și grenadele sunt extra-eficiente la omorât grupuri mari de adversari mai ales dacă sunt cu toții în același autovehicul.

7 Armele cu Stamina Damage te imobilizează foarte rapid și fac din tine o țintă banală.

APB este un joc de tactică. Nu e așa de important cât ești de precis când tragi, ci contează cel mai mult cum te folosești de mediul înconjurător. Încearcă întotdeauna să ținzi curse inteligente adversarului. Jocul te ajută.

8 Hainele foarte colorate sunt un adevărat magnet pentru gloanțe.

9 Raportează-i pe cei care trișează. Jocul fiind la început, e plin de ei. E păcat să condamni jocul din cauza calității oamenilor care-l joacă.

10 Spawnarea vehiculului personal la automatele respective costă bani buni. Ai grijă cât de des o faci.

11 Încearcă să faci cât mai multe achievement-uri clasice, respectiv de rol, pentru că numai așa pui mâna pe arme de tip „faction”, care sunt un fel de obiecte Unic sau Epic.

12 Unele mașini se deblochează exclusiv pe achievement-uri de rol.

13 Dacă o iei în freză la început, nu te lăsa. Numai experiența îți va aduce satisfacții.

„San Paro is not a fancy place for pussies”.

14 Caută-ți un clan... repede.



sonajul, cu atât vei fi mai recompensat pe partea socială. Adică vei primi acele niveluri de rol, gen Fashionista Level 3 sau Tuner Level y, care la rândul lor îți vor da acces la alte lucruri ș.a.m.d.

Dacă nu ar fi nevoie să te împuști pentru a avea acces la aceste lucruri, cred că APB-ul ar avea mult mai mult succes. Fiind oricum lipsit de focus în design, pentru că este un potpuriu de genuri până la urmă, ar fi trebuit să existe și alt gen de activități care să-ți permită un acces alternativ la partea socială. Nu știu, poate ar fi mers să faci un fel de minijoc de muncă de birou sau de dispecer pentru misiunile care se dau Criminalilor și Enforcer-ilor și să aibă la fel de multă valoare ca și combat-ul. Sau misiuni de teren care să implice cercetarea necesară misiunilor de combat.

Adică un fel de muncă de detectiv. Din cauză că nu există aceste alternative la combat pentru acea categorie de jucători de orice sex care nu sunt adepții PVP-ului, jocul pierde în opinia mea aproape 70% din numărul potențial de gameri existenți. Și e păcat pentru că potențialul, după cum spuneam, este enorm, este inimaginabil și unic pentru categoria din care face parte.

Aș putea spune că are exact acel plus care lipsește din Eve Online, și anume nivelul de interacțiune interpersonală, la nivel de avatar, care în Eve limitează radical numărul posibil de jucători.



Tips

Așadar, după această revărsare de informație presărată printre opiniile personale și elemente simple de teorie a social-gaming-ului, e timpul să trag o concluzie care să vă fie de ajutor, în cazul în care vă trece prin cap să luați jocul și să-l plătiți lunar. Și e greu, pentru că acest joc îl consider un must have, un fel de piatră de hotar în evoluția MMO-urilor de acum încolo. Este un model, oricât de imperfect ar fi în acest moment. Poate exagerez, poate mă las purtat de val, dar e ca atunci când am jucat pentru prima dată World of Warcraft/Eve Online și am avut impresia clară și îndubitabilă că gaming-ul online a făcut un pas înainte, deși jucasem și Anarchy Online, Acheron's Call, Ultima etc. Asta este și APB, un avangardist în lumea MMO-urilor. Păcat că unii revieweri sunt acum prinși în scheme clasice de gândire care nu le permit să întrevadă anumite posibilități, așa cum nu au reușit să prevadă potențialul lui WOW de când acesta era în beta. O palmă peste fața unei anumite branșe a presei de jocuri.

Așa că da, e un joc cu probleme foarte mari pentru cerințele din ziua de azi, dar are suficientă personalitate ca să îl pot recomanda cu căldură acelor indivizi care au voința de a-și depăși preconcepțiile, de a face un pas înainte cu riscul unui șut în fund.



GRAND THEFT AUTO IV

Se spune că multiplayer-ul ultimei implementări din serie este unul remarcabil, care merită încercat. Personal, nu am nici cea mai vagă idee despre ce vorbesc oamenii aceia și nici nu intenționez să aflu. Oricum părerea mea este că pentru un joc a cărui producție a costat peste 100 de milioane de dolari se putea mult mai bine. Nu că aș ști cum anume mai bine, dar ca principiu...

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:

- motorul jocului
- nivelul de socializare
- impresia de haos

RELE:

- lag
- căderi nejustificate de framerate
- cam mulți cheateri și exploiteri

CONCLUZIE:



Un potențial joc cu mare potențial.

8,3

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

08
09
08
09
07
09

Gen MMO shooter Producător Realtime Worlds Distribuitor Electronic Arts
Ofertant store.apb.com ON-LINE www.eu.apb.com

CERINȚE MINIME: Procesor Dual-core 2,6 GHz Memorie 2 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB VRAM

Repetiția e mama
plagiaturii

SINGULARITY

Știu, la școală spun altceva, dar eu unul vă garantez că toceala dăunează grav integrității ca ființă umană, fiindcă în cazul multor „victime” reușește să distrugă cu brio mare parte a dimensiunii empatice și analitice, două calități esențiale pentru a considera individul întreg, în calitatea sa de om. Ba chiar mai rău, atrofiază uneori grav imaginația, o putere secretă umană folosită mult prea rar și adeseori iresponsabil. Nu, n-am luat-o razna de tot, împărtășeam niște gânduri trezite de acest joc. La fel cum tipul descărcăreț, în stare să combine zece mașinării radical diferite într-un hibrid funcțional, inedit prin improbabilitatea alăturării de componente, nu poate concura cu un om capabil să construiască un automobil nemaivăzut, în cel mai simplu, eficient și elegant mod posibil, adăugându-i un aer aparte și o părțică din el, nici jocurile care împrumută cu lăcomie elemente din alte IP-uri originale și de succes nu ajung neapărat să-și depășească sursele de inspirație, chiar dacă nime-

resc aproape la fix echilibrul între ingrediente și evită să-i provoace o indigestie celui care se înfruptă din ele. Sub acest semn stă și Singularity, un titlu, recunosc, interesant și foarte bine legat, ambițios și cu izvoare de marcă, dar care, în ciuda utilizării eficiente a uneia dintre cele mai populare platforme, Unreal Engine 3, alăturată unei sume de concepte bine contopite într-un întreg coerent și plăcut, nu reușește să-și scoată capul prea mult deasupra mării de titluri peste care tronează umbra plagiaturii, iar visul de a călări valurile alături de cei mai talentați „surferi” din domeniu este unul interzis, fiindcă bietul joc nu este deloc o „singularitate” pe piață. În ciuda acestui fapt, merită atenția voastră. Cum vine asta? Dați cu geana mai departe!

Din puțul gândirii, cu dragoste

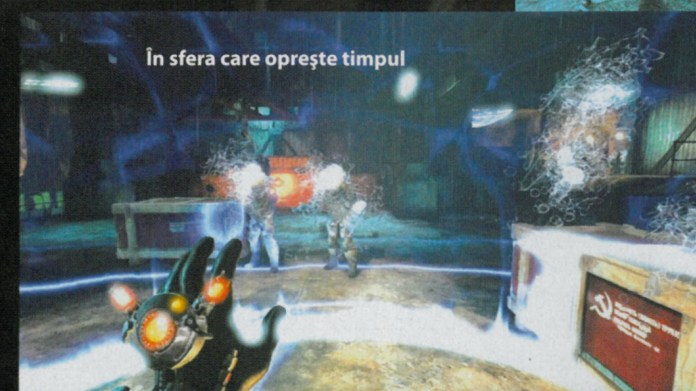
Ca și cum războiul în general și mai ales conflictul la rece care a avut loc de prin anii '50 între ruși și americani n-ar fi fost exploatate suficient, meseriașii de la Raven Software au pus de-o intrigă pe tonul ăsta. Ca o paranteză, dănașii sunt responsabili pentru titluri ca Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Star Trek Elite Force sau excelentele Jedi Knight și mai recente Quake 4, X-Men Origins: Wolverine și în sfârșit Wolfenstein-ul anului trecut. Așa se face că, în anul Domnului 2010, te trezești într-un sac de carne americană, pe nume Nate Renko (Rambo?!!) branduit cu sigla Black Ops și frumos așezat într-un elicopter cu destinația Katorga-12. Cum, n-o știți? Insula aia misterioasă din apropierea Kamceatkăi, pe care s-a petrecut dezastrul ăla în '55 (ați ghicit, Singularitatea), de guvernul sovietic a trebuit să-i nege complet existența geografică. Aspru, aspru. Aparent, niscăi emisii radioactive le-au dat americanilor pretextul perfect pentru a menține nivelul bugetului pentru armată și-a fost musai să trimită iscoade. Norocul tău! Conform istoriei alternative propuse de Raven, insula fusese, de fapt, în timpul Războiului Rece, un centru de cer-

cetare important, grație descoperirii unui nou element, E-99 în antemenționata locație ezoterică (De ce nu E-104? În fine, completați rogu-vă fițuica lui Periodeev ăla și ghițiți-i numărul atomic - aveți trei încercări). Și dă-i și experimentează Ivane, dar asta numai până-n 1955, când Ivan a fost silit să-i piară cheful de năzbății, cel mai probabil împreună cu semnele vitale. După ce prima victimă a emisiilor violente a fost un satelit american de spionaj, nici elicopterul lui Renko n-a avut prea mult noroc, doborât fiind de o a doua emisie, chiar în timp ce survola coasta petei de pământ (cam la fel de violent cum te doboară prostia și prostul gust de pe divan când te apucă proasta inspirație să butonezi la telecomandă). Și uite-așa te trezești unul dintre cei doi supraviețuitori ai prăbușirii, separat de camaradul tău, care izbutește totuși să-ți comunice prin ra-

dio un loc de întâlnire. Intriga nu începe însă aici, mai așteptați. Odată pătruns în măruntaiele bazei secrete, Nate este protagonistul unei distorsiuni temporale, care-l duce pentru câteva minute cu vreo 60 de ani înapoi, suficient ca acesta să facă o năzbătie de proporții pe care tu, jucătorul, te vei chinui tot restul jocului s-o repari. Asta sub oblăduirea unui nou prieten, Victor Barisov, un om de știință care a condus experimentele terminate prost, a cărui credibilitate este împărțită cu Nikolai Demichev, un tiran coerent (precum toți tiranii) și cu ajutorul unui dispozitiv miraculos, hrănit cu E-99, cu numele de TMD (Time Manipulation Device) - un mic ingredient care face Singularity mult mai interesant decât shooter-ul obișnuit.

Paragraf plictisitor cu tehnicalități

De la bun început (OK, pe durata primelor 20-30 de minute) devin clare influențele majore pentru jocurile. Bioshock toată ziua, pe un fundament obligatoriu de Half-Life, o felie de spiereturi gen Metro 2033, presărat cu ceva din Portal (prea puțin), o adiere de You Are Empty și puternic impregnat cu munca acelorași producători, Raven, la cel mai tânăr Wolfenstein (căci niciun plagiat nu poate fi complet fără un autoplagiat, așa, de control). Am mai remarcat un mic abuz de bloom, din ăla care face o chelie să lucească precum un bec de 1000 W, clasic pentru Unreal Engine 3. Puține-s setările video modificabile prin meniu (efectul multiplatform, deja cunoscut și implementat cu succes și-n Metro 2033, spre marea bucurie a utilizatorilor avansați de PC), niscăi efecte speciale memorabile și aceleași texturi în timp



One Bullet Revolution

SNIPER GHOST WARRIOR

Jocuri care te pun în postura de lunetist s-au mai făcut. În general, în multe din shooter-ele de război, indiferent de perioada istorică pe care o parcurg, există cel puțin o situație în care trebuie să folosești pușca cu lunetă, ca unică soluție pentru depășirea unei anumite dificultăți tactice. Dar, pe lângă astfel de titluri care te pun numai în mod pasager în postura de lunetist, există și câteva jocuri dedicate exclusiv acestui mod de combat. Titluri ca Sniper al celor de la 1C Company sau interesantul Sniper Elite, pe care noi l-am oferit full alături de una din revistele noastre, intră în categoria jocurilor dedicate exclusiv lunetiștilor, dar mai sunt și altele. În general, cele mai multe astfel de titluri reconstituie lupte duse în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, care pare să fie în topul celor mai seducătoare evenimente nașpa care i-au inspirat pe producătorii de jocuri.

Tocmai pentru că îmi doream să văd și o altă abordare a temei, adusă la zi și adaptată războiului modern, am privit cu interes către Sniper Ghost Warrior. În acest joc, tu ești membru al unei unități de lunetiști ai armatei SUA. Evident, este vorba despre o unitate de elită, implicată în misiuni de adâncă infiltrare în teritoriul inamicului. Bineînțeles, conlucrezi cu serviciile secrete, motiv pentru care trebuie să fii cât mai puțin vizibil în timpul

operațiunilor speciale la care iei parte. Camuflajul, aceasta este explicația aspectului costumației tale de om al cavernelor care a căzut într-o găleată de diaree de struț regurgitată de un hipopotam scatofag. Spre bucuria dragei noastre Rița Gamerața, această ținută practică,

dar degradant de inestetică, este compensată în mod fericit și atât de imprezibil de aspectul tău caucazian sadea, ce ar face mândru pe orice saxon american: ești înalt, ai pielea albă și ochii cel puțin albaștri.

Din nou extraordinar de imprezibil, oponenții tăi



Cum l-a regurgitat Natura

HQ: Roger that, Delta Three. Neutralize the objective and proceed to the coast. Razor Six Four will be on his position to assist E.T.A. 0800.

sunt niște latinos, bruneți cu pielea măslinie și ochii precum cicoarea, lesne vârsători de sânge vinovat și nevinovat, conduși de generalul Vasquez, cel care, printr-o iscusită lovitură de stat, a devenit conducătorul maxim al unui stătuțel inventat într-o insuliță fictivă din Arhipelagul Bananarivelor Crispoase. Vă spun sincer, nu am reușit să urmăresc plotu și complotu' afacerilor acestui general, pur și simplu pentru că, în jungla producțiilor cinematografice de serie B către C, filmul jocului Sniper Ghost Warrior se camuflează impecabil, arătând exact precum restul odraslelor industriei de profil: ca o „diaree de struț regurgitată de un hipopotam scatofag”.

Ideea de bază, care s-a prins, totuși, de creierul meu, este aceea că, într-un apoteotic final, va trebui să îl uciți pe generalul Vasquez. Până atunci ai tot felul de complicații în story, tâmpe, dar bune ca să te plimbe prin cât mai variate misiuni și obiective. Există aici și mândria de a fi lunetist american, există trădare, există rebeli și întorsături de situație - le bifăm și trecem mai departe.



Uneori suntem o echipă

dreaptă și spre zona arcade a gamingului. Există posibilitatea de a activa un „bullet time” asemănător cu cel din FEAR, dar nu la fel de spectaculos. Eu am ignorat această opțiune, vă sfătuiesc să faceți la fel dacă vreți să vă bucurați de joc.

Apoi, un alt element ajutător este acela că în obiectivul lunetei apare un cerculeț mic, roșu, care indică punctul în care va lovi glonte. Evident, acest punctuleț roșu execută

mișcări cu atât mai ample și mai rapide cu cât condițiile fizice și fiziologice sunt mai grele - distanța, vântul, respirația, inima și poziția corpului având fiecare un aport sub acest aspect. Important este, însă, faptul că vizarea prin lunetă se transformă astfel într-un minigame de „pune punctulețul roșu mișcător pe țintă” pe care este bine să-l joci punând un genunchi în pământ sau stând culcat.

Sincer, nu aș emite opinii negative cu privire la această opțiune de gameplay a producătorilor. Dacă ei au hotărât ca Sniper Ghost Warrior să tragă (sic!) spre arcade, cu siguranță că există un public ținut (ah, sic!) suficient de numeros și pentru acest gen. Pe de altă parte, eu sunt mulțumit de faptul că aceiași producători au echilibrat cu inteligență arcade-ul cu simulatorul în acest joc, prin faptul că acel cerculeț roșu nu apare instantaneu



Frumușetea junglei

În obiectiv, luneta

Dat fiind faptul că avem de-a face cu un joc de snaipăreală, cred că primul lucru despre care trebuie să vă vorbesc este implementarea în joc a ochirii prin lunetă. Aceasta ține cont de respirație, de bătaia vântului, de ritmul cardiac și de distanța până la țintă. Respirația se aude, bătaile inimii la fel - pulsul este chiar afișat pe ecran. Există și un indicator al vântului, dar și o telemetrie care îți arată depărtarea până la țintă. În principiu, ai toate datele atât pentru o vizare corectă, cât și pentru alegerea momentului fiziologic cel mai potrivit pentru a apăsa pe trăgaci.

Dar, jocul nu este tocmai un simulator militar, motiv pentru care oferă elemente ajutătoare care îl în-



Cutthroat numai în cutscene...

Press 'Esc' to skip this cutscene



În obiectivul lunetei, ci la un scurt interval de timp după stabilizarea vizării țintei. Astfel, dacă ai de ochit rapid mai multe ținte sau dacă ținta este în mișcare, va trebui să te bazezi pe instinctul tău de trăgător pentru a găsi cel mai bun moment ca să apeși pe trăgaci. Iar jocul îți oferă nu puține astfel de momente. Ba poate chiar prea multe...

Sniper (?) Ghost Warrior

Spun asta pentru că, sub aspect tactic, Sniper Ghost Warrior te pune în multe situații inedite pentru un joc în care tu te afli în postura de lunetist. Care lunetist ar trebui să execute misiuni specifice, precum suprimarea de personalități și/sau ofiteri ai inamicului sau acoperirea de la distanță a camarazilor aflați în misiune. În Sniper Ghost Warrior ai de-a face cu mult mai multe feluri de situații tactice, dintre care majoritatea te pun în fața unui mare număr de inamici, aflați în imediata apropiere, transformându-te nu de puține ori într-un Rambo lunetist.

Aș fi comentat acid această turnură acțiunii la jocu-

lui. Dar, un lucru bun este că nu te obligă nimeni să folosești numai pușca cu lunetă în astfel de situații. Este drept că poți duce cu tine o singură pușcă, la un moment dat. Dar, pur și simplu, poți renunța la pușca cu lunetă și lua o armă de asalt și muniție de la un inamic doborât, urmând să evoluezi mai departe ca un infanterist obișnuit. Aceasta este o postură mult mai naturală pentru multe dintre misiunile în care ajungi să fii implicat și salvează jocul de la penibilul în care ar putea cădea dacă ar marșa strict pe arma cu lunetă. De altfel, ești încurajat să adopți o astfel de alternanță a armelor folosite, în funcție de situația tactică, prin faptul că poți găsi din loc în loc, în punctele esențiale, câte o pușcă cu lunetă abandonată de inamic.

Numai că aici intervine un alt factor ce readuce în acțiune arcade un titlu ce părea să fie un pic mai promițător de atât. La ce să lași pușca cu lunetă jos, atunci când pistolul cu amortizor pe care îl ai permanent în dotare este la fel de eficient precum o armă de asalt? Vreau să



spun că poți face minuni cu acel pistol, contând prea puțin spre deloc faptul că puterea lui de stopare sau penetrare nu are nici o legătură cu eventualele veste anti-glonț ale inamicului. În general, inamicul e protejat numai de cască, vestele par să nu conteze, deși sunt deseori vizibile în echipamentul oponentilor. Pe de altă parte, la nivelul normal de dificultate tu ai o rezistență uimitoare la gloanțe, sănătatea regenerabilă până la 30% și healthpack-uri cât cuprinde - bun, jocul este și pe console, or acolo trebuie să respecte o convenție. Anume că dacă jocul îți pare că devine dificil, înseamnă că este vorba de un bug.

Până la urmă, momentele de sniping veritabil sunt deseori regizate, organizate din scenariu. În rest, există prea multe alternative viabile la folosirea puștii cu lunetă, ce mă fac să am dubii semnificative la adresa titlului dat acestui joc. Care mi se pare justificat, mai degrabă, de secvența în slow motion ce se declanșează atunci când dai un headshot - camera face un traveling spectaculos în jurul glontelui, până când acesta găurește finalmente capătana victimei. I enjoyed every second of it, ca un copchil care tocmai a descoperit clicul stângă la mouse.

Târâș prin umbră

Un important element într-un joc de lunetism și infiltrare în spatele liniilor inamice ar trebui să fie furiș-



5x 33

rea - aia de o numim noi stealth de la arhetipalul Thief încoace. În Sniper Ghost Warrior poți fi văzut și auzit, iar nivelul la care ești sesizat de inamic este figurat de o bandă aflată în partea de jos a ecranului. Câtă vreme ești perceput ca un element lipsit de importanță, banda e albă, iar când oponentii își dau seama că ești un pericol, devine roșie.

Aici intervine echipamentul tău - ești foarte bine camuflat pentru jungla în care se desfășoară acțiunea jocului. Este suficient să te dai pe după o florică și să stai cuminte acolo, ca să devii foarte greu de văzut de către inamic. Dar, atât pe timpul zilei, cât și pe întuneric, nu poți fi deloc sigur că unii oponenti nu te vor observa. Există în permanență un factor de probabilitate, de întâmplare, în stealth-ul din Sniper Ghost Warrior, care dă o tensiune suplimentară suficient de realistă momente-

lor de furișare - destul de bine realizate în joc.

Interesant este faptul că statistica pare să guverneze și aptitudinile AI-ului. Oponentii sunt când semicretini sau neatenți, când foarte ageri, alții chiar și inteligenți. Așa se face că te poți întâlni cu situații mai dificile, în care poți fi ocolit și atacat din flanc. Unii inamici trag mai precis, alții nu prea. Există, puține, e drept, momente în care dușmanul e mai organizat, iar oponentii își asigură sprijin reciproc, dar și multe situații în care confruntările sunt simple carnagii la derută. Pe undeva, totuși, trebuie să recunoșc faptul că așa stau lucrurile și în lupta reală, mai ales în condițiile specifice din Sniper Ghost Warrior: gherilă, junglă. Oarecum, există o anumită senzație de veridicitate pe care ți-o dau parte din confruntările din joc - chiar dacă, sub acest aspect, acesta nu este un concurent serios pentru alde S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat.



Statistics

Overall time played	26m 06s
Secrets found	0 of 1
Accuracy	66.66%
Headshots	11
Kills	18

Numele lunetistului e Legiune Străină

Baraca cu puști

Oh, dar nu v-am vorbit despre felul în care producătorii au folosit în Sniper Ghost Warrior engine-ul grafic Chrome 4... Care, de la versiunea pe care am văzut-o atunci când am jucat chiar Chrome, primit full odată cu revista noastră, a evoluat semnificativ. Am fost impresionat de peisajele grandioase ce pot fi create cu Chrome 4, sub acest aspect jocul de față nefiind deloc zgârcit.

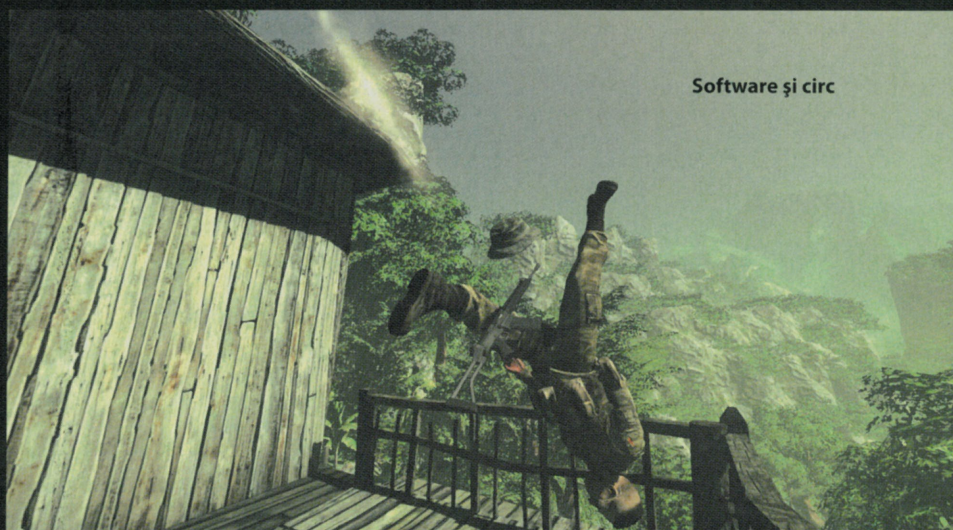
Dar, trebuie să remarc faptul că la planuri generale se și reduce frumusețea vizuală de care este capabil Sniper Ghost Warrior. În momentul în care arunci privirea pe o textură, se cam duce dracului impresia artistică inițială. Apoi, folosirea bățor la ochi repetitivă a anumitor structuri / clădiri / figuri umane / elemente de decor nu ajută nici ea la îmbunătățirea factorului de atractivitate al jocului. Iar când mai dai și peste niște vehicule, parcă se rupe ceva în tine când vezi cât de puține poligoane s-au folosit la alcătuirea acestora - asta ca să nu mai zic cât de neglijent sunt desenate și texturate. Și nici nu pot fi folosite, sunt acolo doar ca să umple natura moartă!

Inițial, dimensiunile relativ mari ale hărților, relieful și vegetația, precum și posibilitățile alternative de abordare a misiunilor m-au dus instant cu gândul la Far Cry, primul dintre ele, cel mai bun, unul din shooter-ele



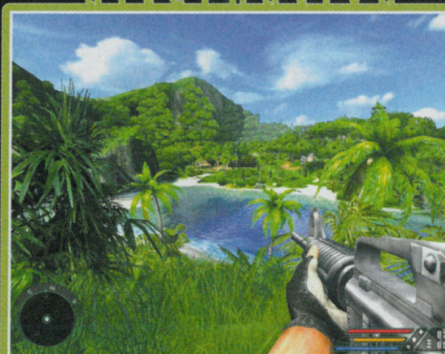
E drept, story-ul și personajele sunt de carton, iar grafica e discutabilă, dar funcțională - un decor de mu-

P.S. „One Bullet Revolution“ este titlul albumului din 2009 al lui Mr. Pan[k]sament, vocea din Pansament și Nations Slum.

Marius Ghinea

Software si circ

alternativa



FAR CRY

De fapt, inițial am vrut să vă propun ca alternativă Sniper Elite, dar m-am gândit că mă veți privi cu dispreț și îmi veți pune la îndoială facultățile mintale. Dat fiind că nu era deloc imposibil ca reacția voastră să fie perfect justificată, prefer să mă uideți cu pietre. Așa că vă sugerez drept alternativă minunatul Far Cry, cu care nu se compară Far Cry 2 și Crysis, dar mite Sniper Ghost Warrior.

*LEVEL MAI 2004

RUINE:

- ▶ mixtură interesantă de acțiune și simulare
- ▶ peisajele
- ▶ unele momente de shooting prin lunetă

REI F.

CONCLUZIE:

CONCLUZIE: Cred că avem de-a face cu un titlu clasic de vacanță, ușurel, cu un story pe care îl poți uita pe plaja fără să regreti că nu-ți mai îmbogățeste partea din bibliotecă patată cu... Iotune de bronzare cu protecție împotriva razelor solare. Atenție la nisip, nu stii niciodată când inamicul se prinde că scărtaie ceva pe teava pustii tale cu lunetă. Nu contează oricum, poți ține imediat la pistol, nu ai la ce deșchide: eșecul: Generalul Vasquez va muri într-o zi de sărbătoare. Viitoarea sărbătoare națională a statului.

7,6

[illegible]

Gen Action Shooter Producător City Interactive **Distribuitor** City Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** sniperghostwarrior.com

CERINȚE MINIME: Procesor P4 3,2 GHz Memorie 1 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB

[illegible]

Fotografierea animalelor
Peisaje în lumina potrivită
Sfaturi de editare foto

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**

pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**



Harry Potter YEARS 1-4

Cărămida Filozofală

Când eram doar un kinder care scria porcările pe gardul de beton armat al școlii, mi-am promis că, până la treizeci de ani, voi fi citat de cel puțin 256 de ori. Dacă alții n-o fac, cred e timpul să iau problema în propriile-mi mâini. Aveți dreptate, sunt un ticălos fără respect pentru etica muncii, dar măcar repet ceva cât de cât inteligent. Așadar, din review-ul lui LEGO Indiana Jones citire: „Întotdeauna m-au călcat pe nervi jocurile pentru copii. Și nu pentru că m-aș considera prea bun pentru astfel de „copilării”, ci pentru modul în care majoritatea producătorilor de jocuri pune problema când vine vorba de un produs adresat în special celor mici. Atât de mare e spaima că într-o zi copilul tău s-ar

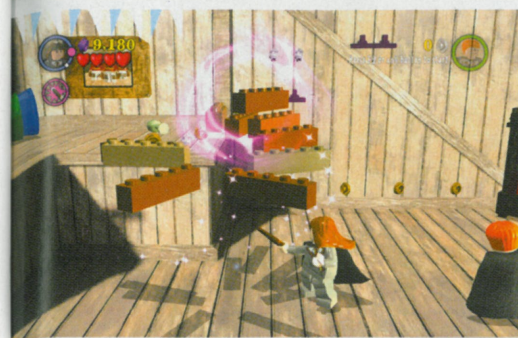
putea să ajungă o bestie însetată de sânge și sex (și asta doar din vina jocurilor pe calculator și a televizorului, că doar e treaba lor să îți educe pușlamaua), încât aproape orice produs media destinat celor mici este de o cumințenie atât de imbecilă (și imbecilizatoare) și de o simplitate atât de tembelă încât îți garantez că în primă instanță vei respira ușurat atunci când liceanul tău, îndopat de mic cu „lecții de viață” ascunse stângaci în jocurile (filmele, cărțile, animațiile, păturicile, câștile etc.) considerate „sigure” de o adunătură de relicve fără copii, va veni acasă cu nasul spart și duhînd a bere de la o poștă. Dacă tot alege să-și trăiască copilăria în fața calculatorului în loc să fugărească o bășică de piele sau să

fie înțepat de albine pe coclauri, măcar mintea să facă puțină mișcare. Or, din ce am văzut până acum, puține sunt jocurile 5+ care pot stimula inteligența și imaginația unui puștiulică cocoțat confortabil în vârful curbei lui Gauss. În caz că n-ați aflat până acum, copiii voștri sunt mai inteligenți decât vor El să credeți și părerea mea e că micuții merită ceva mai multă încredere”. Ceea ce ne aduce la jocurile din seria LEGO <film care ne-a încântat copilăria>, în special LEGO Harry Potter: Years 1-4, cel mai nou membru al familiei care are grijă de copilul tău cât timp ești plecat la raid cu adulții.

Evadarea din Legoland

LEGO Harry Potter: Years 1 – 4 recreează în clasicul stil Traveller's Tales aventurile tânărului Potter, așa cum au fost prezentate ele de cealaltă academie de vrăjitori din înșoritul Los Angeles. Dacă mi-ați urmat sfatul și ați butonat cu sfințenie (singuri sau alături de viitorii voștri stâlpi ai bătrâneții) toate jocurile din seria LEGO, vă veți simți ca acasă pe holurile fabricii de vrăjitori Hogwarts. N-ar strica nici să cunoașteți în detaliu (și să vă placă, altfel puteți liniștiți să vă întoarceți la LEGO Star Wars) cărțile lui Rowling și primele patru filme bazate pe ele. Nu de alta, dar mă gândesc că n-o să scotociți fiecare colțișor al jocului pentru a colecționa un personaj (în total sunt 167 de figurine „colecționabile”) despre care nu știți absolut nimic.

În LEGO Star Wars mânuiam cu dibăcie Forța, Micul Indy de plastic era însoțit de biciul său credincios, iar în LEGO Batman aveam costumele. Cum Harry Potter este povestea unui vrăjitor adolescent, era de la sine înțeles că în LEGO Harry Potter vom primi o baghetuță de plastic și un clător dolidora cu vrăji (opt, mai exact). Pe care le vom învăța atunci când situația o cere. Majoritatea puzzle-urilor, care-mi par ceva mai complicate decât în jocurile anterioare, gravitează în jurul acestor opt vrăji (sper că le-am numărat corect) și al poțiunilor, o altă notă în universul LEGO. Din nou mă abat de la drum,



dar țin să vă spun că orice joc pentru cei mici trebuie să încurajeze explorarea, iar LEGO Harry Potter o face, asemenea predecesorilor săi, într-un mare stil. În principiu, în joculețul de față trebuie să ajungeți din punctul A în punctul B depășind obstacolele aruncate în cale de producători. Câteodată soluția este evidentă, dar de multe ori va trebui să experimentați cu „instrumentele” din dotare, să explorați și, cel mai important, să învățați din experiențele anterioare că puzzle-urile cresc în complexitate pe măsură ce înaintați în joc. După cum spuneam și în articolele mai vechi, chiar dacă jocul nu-ți va învăța copilul tabla înmulțirii, e un instrument perfect pentru a-i stimula memoria, capacitatea de învățare și gândirea laterală. Într-un mod relaxant și distractiv. Dar să revenim la vrăji, căci tare mi-e teamă că repetarea obsesivă a cuvântului „învățat” va alunga câțiva cititori (în caz că n-am făcut-o eu deja). Lumos sperie plantele agresive și vă deschide calea spre noi aventuri, iar cu Wingardium Leviosa asamblați obiecte și puteți ridica platforme sau alte obiecte din decor pentru a vă ajuta partenerul să ajungă în zone altfel inaccesibile. Restul va trebui să le descoperiți singuri. Trebuie să menționez că, în lipsa unui partener uman, AI-ul se descurcă aproape la fel de bine și, dacă nu sunteți un individ sociabil, nu veți simți lipsa unui partener uman. Desigur, experiența în co-op (doar local, din păcate, nu îl puteți juca în rețea sau online) este net superioară, dar îl puteți juca și în single fără să simțiți prea mult lipsa unui tovarăș de joacă. Poțiunile sunt o altă găselniță care vă va convinge să nu lăsați nicio cărămidă neintoarsă. Unele mecanisme pot fi acționate doar de personaje cu o forță fizică impresionantă.



Cum nu-l aveți pe Hagrid la dispoziție tot timpul, va trebui să fabricați o poțiune care să rezolve problema forței. Șmecheria e că ingredientele sunt ascunse în decor și va trebui să scotociți fiecare colțișor și să distrugeți fiecare bucățică de plastic nevădută în cuie pentru a pune mâna pe ele. Vânătoarea de „bănuți” (studs pre limba lor) revine în forță și vă va convinge să explorați fiecare colțișor al Hogwarts-ului (superb realizat) în căutarea monedei care vă permite să „cumpărați” noi figurine și abilități care să vă permită accesul spre noi zone cu și mai mulți bănuți de strâns care... cred că ați prins ideea.

Lăudam la un moment dat modul în care LEGO Star Wars trata violența și faptul că reușește să fie deosebit de atractiv și pentru adulți cu toate că-i lipsește ingredientul vital pentru un joc de acțiune, măcelul (fie el 12+ sau 18+). Harry Potter împinge lucrurile mai departe și reduce drastic numărul de lupte fără a-și pierde din puterea de atracție. Ceea ce-mi ușurează munca și îl recomand până și celor mai conservatori părinți. Excepție fac cei care consideră că Dumbledore e personificarea Antichristului, dar asta e, nu-i poți mulțumi chiar pe toți.

The Game Which Lived!

În Star Wars a fost mimată celebra scenă cu ala negru care râsufla greu și era tac'su, în Indiana Jones se rostogolea Bolovanul, iar Batman oricum nu era el un individ prea vorbăreț și se deda mai mult comediei bufe. Drept urmare, mi-a fost mult mai ușor să râd de ei decât de școlerul Potter. Cele patru filme nu se prea pretează



pantomime și, drept urmare, cutscele-urile din LEGO Harry Potter nu sunt pe atât de amuzante pe cât mă așteptam. Nu-i vorbă, mi-au smuls câteva zâmbete și, destul de rar, câte un hohot homeric de râs, dar cam atât, nimic memorabil. Pe de altă parte, am o bănuială că e vina mea și poate fanii adevărați le vor aprecia mai mult decât mine.

N-aș fi amintit de ele, dar pentru a da impresia că sunt un individ obiectiv și echilibrat, pe care nu-l poți mitui cu un sac de plastic, trebuia să fac puțin și pe supăratul. Și n-am găsit altceva de care să mă plâng...

După un LEGO Indiana Jones 2 puțin cam palid, care m-a făcut să am oareșce dubii cu privire la viitorul francizei, Traveller's Tales a reușit să readucă franciza în momentul „Star Wars”, când totul era proaspăt și plasticul mirosea divin. Măseaua mă împiedică să-mi manifest entuziasmul pe cât de tare aș vrea, dar vă asigur că le-am mâncat urechile colegilor de redacție repetându-le la infinit că ar fi cazul să lase jocurile de oameni mari și să exploreze alături de mine Hogwarts-ul. Căci LEGO Harry Potter este cel mai bun joc pentru copii mici și mari, iar dacă nu sunteți de acord cu mine, vă provoc să găsiți altul mai bun și vă promit că-mi voi înghiți nemestecat brelocul meu LEGO cu Vader. Am zis.

cioLAN

alternativa



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Cele două LEGO Star Wars aduse la zi și adunate într-un singur pachet. A nu se rata sub nicio formă!

BUNE:

- ▶ grafică
- ▶ vrăjile
- ▶ perfect pentru copii și adulți
- ▶ LEGO!!!!

RELE:

- ▶ LEGO Star Wars era ceva mai amuzant

CONCLUZIE:

LEGO Harry Potter este cel mai bun joc pentru copii mici și mari, iar dacă nu sunteți de acord cu mine, vă provoc să găsiți altul mai bun și vă promit că-mi voi înghiți nemestecat brelocul meu LEGO cu Vader.

9

GRAFICĂ

09

SUNET

08

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

09

STORYLINE

09

IMPRESIE

10



Gen Action/Adventure Producător Traveller's Tales Distribuitor Warner Brothers

Ofertant GameShop.ro ON-LINE games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

CERINȚE MINIME: Procesor 1.8 GHz Memorie 1GB RAM

Accelerare 3D 256 MB VRAM

TRANSFORMERS

WAR FOR CYBERTRON

În sfârșit acasă

Niciodată nu am fost impresionat de desenele gen Transformers, Macron One sau Voltron. Toate transformările alea din căruță în năvuță mă lăsau rece, preferând oricând un clasic Tom&Jerry. Toată tehnologia asta nu prea mă gâdila pe mine unde trebuie, fiind mai mult un om al spiritului decât un inginer. Adică îmi plăceau mai mult desenele cu vampiri și draci decât cele cu mașini și roboței intergalactici. Niciodată nu am fost atras de fierăraie,

mega-super-ultra roboți veniți din spațiu și alte porcărele din astea japoneze ce transformă micul în mare și nu în cotlet. Oricum, o mare parte din părerea mea proastă despre filmele și desenele de genul acesta a fost formată de oamenii care se plimbă printre degetele de la picioare. Toți acești aleși care pot folosi doar ei ultima bucată de clorofilă mecanică pentru a reînvia planeta aflată la miliarde de parseci dis-

tanță, toate pipițele care vor răsturna carul cu fân doar pentru că fustița lor scurtă a luat mințile robotului parșiv și lasciv din galaxia fără nume aflată și ea într-un cumul de stele.

Aș fi vrut ca măcar o dată să nu mai

apară toate aceste insecte numite oameni în jocul roboțelilor din liga mare, să li se

încurce printre antene.

Dar iată că de data aceasta dorința mi s-a îndeplinit. Fără copii, fără carne, fără pământ. Doar fierăraie.



Energon și merele de aur

După cum spuneam mai sus, sunt fericit că în sfârșit fiecare lume e cu treaba ei. Nu mai sunt aleșii, semizeii, liceenii, majoretele și toate chestiile organice ce stricău tot feng shui-ul din Transformers. Poate doar o să-i duc un pic dorul lui Megan Fox, dar cred că mă pot lipsi de ea pentru câteva zile.

Așadar acum toată acțiunea este mutată pe planeta de baștină a transformărilor, unde se duce un război pe viață și pe moarte între Autobotoți și Decepticoni. Primii sunt cei buni, hipioții, cei care țin cu Mama Gaia, iar de partea cealaltă sunt ăia răi, scientologii, gnosticii și parveniții, scursura butoaielor, inamicul pădurii numărul unu. Ați prins ideea.

Ca de fiecare dată, conflictul atinge culmi nebănuite. Acțiune, suspans, trădare, sacrificiu de sine, iubire de glie și de mumă... toate ating un climax nebănuț de nimeni în lupta pentru Cybertron. Acesta nu este un tron per se, ci chiar planeta dătătoare de uleiuri, benzine și



Totul e metal și metalul e totul

suspensii.

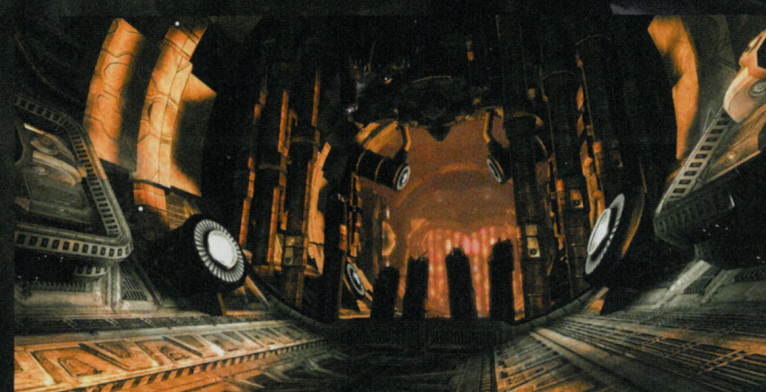
Decepticonii au descoperit că, undeva pe satelitul ce orbitează planeta, există o sursă de energie numită Energon, ce până acum nu a putut fi ținută sub control, distrugând pe oricine încerca să facă acest lucru. Cum nimeni și nimic nu poate sta în calea fericirii lui Megatron, acesta o ia încet la pas și face pe dracu-n patru să bage mâna în borcanul cu Energon. Nu mică a fost surpriza Autobotoilor când au realizat că Megatron chiar a putut controla magia neagră a Energonului și încep o

Trebuie să jinduiți spre lumea necunoscută vouă până acum, Cybertron-ul de unde au pornit toți roboțelii ăștia cu dorințe și ambiții. O planetă cu totul și cu totul mecanică, fără o frunzuliță, fără un pă-

râu cu apă cristalină în care Nică al lui Ștefan al Petrei să poată face baie despuiat. Tot acest mediu permite lupte pe care până acum nu le-am văzut decât în Star Wars, lupte la suprafața unei planete lipsite de atmosferă, dar nu și de viață, lupte în străfundurile sale, străfunduri atât de mari încât sunt scena unor bătălii avia-

tice mai ceva ca-n pașpatru, și chiar lupte în spațiul cosmic, cu planeta în flăcări pe fundal. Țiței peste tot, bujii, ștergătoare, un far-două... ce mai. Dezmaț ingineresc pe toată linia. cioLAN ar fi fost mândru de ce se întâmplă pe planeta aia.

O aventură complet liniară, pentru un joc de la care nu ceri și nici nu vrei nimic altceva, te ține constant cu suflul la gură, mai ales că acum chiar trebuie să fii atent la ceea ce fac inamicii. Te pot face praf în două-trei mișcări dacă rămâi cu gura căscată la vreun posterior

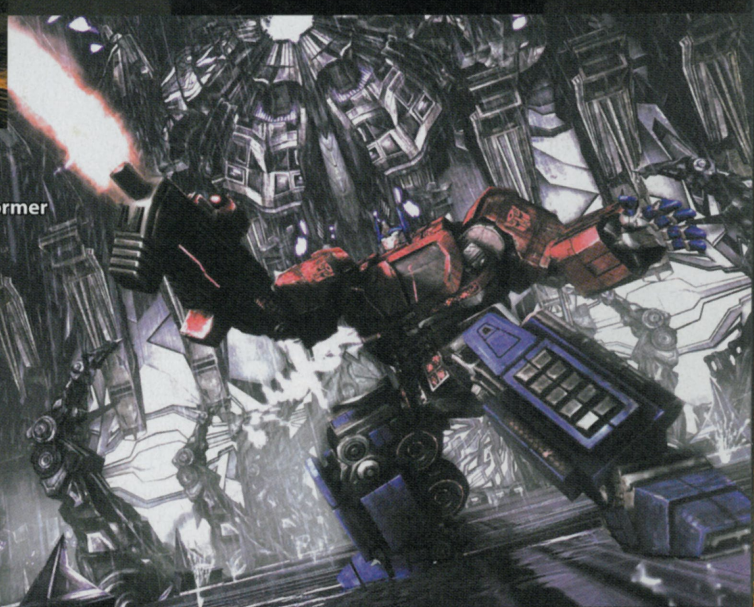


bătăie cruntă cu Decepticonii.

Jocul este structurat pe două campanii, după cum suntem deja obișnuiți. Prima cu băieții răi, în care fac tot felul de prostii, iar cea de-a doua cu cei buni, care încearcă să repare ce au stricat cei răi. Din nefericire, vă spun de la început, nici de data aceasta nu câștigă Decepticonii, Autobotoții reușind să facă imposibilul și să-i pună bețe-n roate încă o dată lui Megatron.

Despre poveste nu este mare lucru de spus, mai ales că este mult mai interesant de descoperit de unul singur. Nefiind îngrădiți de clădirile liliputane de pe pământ, transformerii se pot mișca în voie, topăi întruna și face măcel în stânga și în dreapta, fără să se ferească să fie văzuți sau cu milă să nu calce un pui de țigan, pus cu cutia milei într-o intersecție.

E distractiv să fi Transformer



Pe-o planetă mică...

Ha! A mea e mai mare!

metalic și ferm. Iar dacă reușești totuși să te fofilezi după câte o cutie sau un butoi, ești amenințat constant să rămâi fără muniție. Armele au un număr foarte limitat de muniție, lucru suplinit totuși prin permanenta reimprospătare a cutiilor cu gloanțe pe care le găsești pe marginea drumului. Iar dacă

rămâi fără semințe de scuipat în capul inamicilor, poți oricând să schimbi forma, trecând în cea de călătorie, unde

mitralierele din dotare au muniție infinită, deși mult mai slabă ca cea a formei bipede. Armele pe care le ai la dispoziție în forma bipedă sunt destule la număr și variază între lansatoare de rachete, puști cu lunetă, pistoale, minigun-uri, tunuri cu plasmă și, nu în ultimul rând, un foarte puternic atac meele.

Celor care caută ceva nou în acest joc nu le pot spune decât că vor rămâne dezamăgiți. Ceea ce vom experimenta este același 3rd person shooter, specific consolelor, cu care ne-am obișnuit în ultimii ani. Tot ce faci este să înaintezi în nivel, să distrugi val după val de inamici și să treci din checkpoint în checkpoint.

La fel de dezamăgitor este și AI-ul, atât al inamicilor, cât și al aliaților. Aceștia din urmă

Facem un multi!?

BUNE:

- ▶ fără oameni!
- ▶ afli cum a început totul
- ▶ voice acting excelent, deși foarte cheesy

RELE:

- ▶ lipsa unui split screen
- ▶ nimic inovator adus genului
- ▶ iar nu câștigă aia răi

CONCLUZIE:

Deloc inovator la capitolul gameplay, Transformers merită jucat dacă ai fost interesat să afli cum a pornit totul. Sau mai ales dacă nicodată nu ai simțit că omenirea are ce căuta în conflictul în care transformerii erau implicați.

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen 3rd person shooter **Producător** High Moon Studios **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.transformersgame.com

LOST PLANET 2

Dacă vreți să experimentați ceva asemănător, poate chiar mai spectaculos, apucați-vă de Lost Planet 2. Deși un zero barat la capitolul poveste, jocul este spectaculos ca realizare și ca anvergură a bătăliilor. Super potrivit și pentru modul cooperativ în split screen, Lost Planet 2 îți va permite ca, oricând vrei să te apuci cu un prieten să dărâmi câte un boss, să o poți face liniștit.

*LEVEL IULIE 2010



Konic

alternativa

sunt chiar proști de-a dreptul și vei rămâne un pic cu gura căscată când vei vedea cum mor unul după altul în același loc, făcând aceeași prostie. Dar aceste lucruri se schimbă dacă vei încerca modul cooperativ, care este foarte interesant. Din nefericire, nu se poate juca în split screen, ci doar în mod online. După ce am jucat Gears of Wars sau Lost Planet într-un split screen de zile mari, lipsa modului cooperativ pe aceeași consolă mă lasă cu un gust amar și mă face să scad din nota jocului atât la gameplay, cât și la multiplayer.

Și că tot am ajuns la multiplayer, amintesc de survivor mode-ul Escalation, în care până la patru jucători se vor lupta cu valuri peste valuri de inamici controlați de AI, până când niciunul nu mai este în picioare. Restul modurilor de multiplayer va pune față în față zece jucători în clasicele capture the flag, deathmatch, team deathmatch sau node control. Oricum, după mine, punctul forte al jocului este campania single player, deoarece povestea este ceea ce ne interesează mai mult. Vom afla cum Optimus Prime a ajuns să fie căpetenia Autobotoilor și cum Megatron încerca de când era mic să devină cel mai tare din parcare Cybertron-ului.

Konic

alternativa

BLACKLIGHT TANGO DOWN

Băieții de la Zombie Studios n-au un trecut îndelungat în industria jocurilor, am putea spune chiar că sunt la început de drum. Primul lor joc lansat a fost SAW, care a trecut ca o pală de vânt pe lângă urechile noastre. N-a meritat să-l băgăm în seamă. Cel de-al doilea joc, proaspăt lansat, este Blacklight: Tango Down, un FPS orientat spre multiplayer ce folosește rețeta deja consacrată de Call of Duty 4: Modern Warfare, dar într-un mod puțin diferit. Ca gameplay, seamănă mult cu acesta din urmă, însă oferta Blacklight este mai subțire, de unde și prețul său simțitor mai mic. Ceea ce este mai important de știut este că prima incursiune a studioului Zombie în zona pac-pac-ului online reprezintă, de fapt, un experiment.

Tocmai de aceea, nici n-au ales comercializarea lui la raft, ci doar online via Steam sau Games for Windows Live pentru PC și sub formă de download pentru Xbox 360 și PS3. Pentru că, spun chiar ei, la raft ar fi pierdut aproape 70% din profit în favoarea distribuitorului, pe când serviciile online se mulțumesc cu cel mult 30%.

Target practice

Acțiunea se petrece într-o Uniune Sovietică a viitorului răvășită de război, iar jucătorul intră în pielea unui soldat aflat pe ștutul de plată al organizației militare Blacklight, cu misiunea de a îndeplini o serie de obiective în teritoriul inamic. Dar povestea, dacă-i putem spune așa, nu este explicată în amănunt, ea fi-

ind un simplu pretext pentru a toca pe bandă rulantă alți soldați și cetățeni deranjați la mansardă. Însă meritul campaniei este că poate fi jucat în co-operativ, alături de alți trei jucători. Totuși, modul în care reacționează adversarii controlați de AI lasă puțin de dorit, în sensul că nu fac cine știe ce efort să avanseze către poziția ocupată de tine și preferă confortul distanței, fapt ce îi transformă în ținte ușoare.

Evident, problema dispare în multiplayer, unde ne așteaptă șapte moduri diferite de joc, însă, paradoxal, apar altele. Designul hărților este neinspirat, acțiunile jucătorilor din tabăra adversă devin previzibile din cauza simplității lor, iar punctele de spawn sunt fixe, aspect care îi „încurajează” pe mulți să stea la pomană. Când știi de unde vine adversarul, întâmpinarea acestuia cu o grenadă sau niscaiva gloanțe este o simplă chestiune de precizie.

Unul dintre aspectele care l-ar putea face mai interesant este modul în care pot fi îmbunătățite și modificate armele, dar în cazul lui Blacklight nu este suficient. Le putem atașa chiar și brelocuri, însă nu există un echilibru real între configurațiile alese de jucătorii cu experiență și novici. Prin urmare, ca începător, ai mult de furcă să îți pasul cu evenimentele și te bucuri ca un copil când pui mâna pe arma de vis lăsată în urmă de un combatant cu experiență răpus.

Merită?

Păi, nu prea. Nu când există pe piață atâtea alte

FPS-uri cu o ofertă similară, dar substanțial mai bună. Blacklight este un FPS prea generic pentru a fi luat în seamă, ca să nu mai pomenim de AI-ul îndoielnic, povestea ca și inexistentă și o componentă multiplayer care adesea ratează ținta. Dacă ai un Modern Warfare în carcasă, n-ai nevoie de Blacklight.

KIMO



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

alternativa

COD 4 vine cu o campanie solo memorabilă și o componentă multiplayer de zile mari ce îți răsplătește cu vârf și îndesat acțiunile. FPS ca la carte de la Infinity Ward.

*LEVEL IANUARIE 2008

BUNE:

- ▶ rămâne doar un experiment
- ▶ modificarea armelor
- ▶ co-op

RELE:

- ▶ AI îndoielnic
- ▶ poveste zero
- ▶ gameplay neechilibrat

CONCLUZIE:

Când pe piață există titluri precum Modern Warfare 1 & 2, ideea de a lansa un FPS banal precum Blacklight este pur și simplu inexplicabilă. Păcat, că potențial avea.

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	04
IMPRESIE	06

Gen FPS **Producător** Zombie Studios **Distribuitor** Ignition Ent.
Ofertant gamesforwindowslive.com **ON-LINE** playtango.com

CERINȚE MINIME: Procesor PIW/Athlon 3.2 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB, Shader 2.0

6

DISCIPLES

RENAISSANCE

Cum majoritatea celor care vor citi mai departe de acest rând e alcătuită fără îndoială din gameri și, cel mai sigur, din pasionați de TBS-uri, nu cred că are vreun sens să mai scot în evidență de ce Disciples III a ajuns să fie prezentat pe larg la noi în revistă. Cu siguranță, ați mai citit pe ici, pe colo despre faptul

că, spre deosebire de Disciples II cu add-on-urile sale, piesa de rezistență a seriei, de data asta lucrurile stau ceva mai prost. Dar dacă trebuie, trebuie.

Alternativă

Disciples este o serie care își are rădăcinile în acești King's Bounty din care se trage și seria Heroes of

Might and Magic (HoMM). Însă la fel ca Bill Gates și al lui Microsoft față de Apple, Disciples a pornit pe un concept ușor diferit, care nu era organizat atât de solid și de precis ca HoMM în ceea ce privește elementele de Dezvoltare, Explorare și Luptă. Granițele în seria Disciples sunt mai difuze. Spre exemplu, pe partea de dezvoltare, fiecare unitate poate alege între mai multe

specializări posibile. Odată aleasă o specializare, doar clădirile de pe acea linie devin disponibile. Mai mult decât atât, pentru ca o unitate să fie upgradată, aceasta trebuie să câștige experiență. Resursele necesare pentru dezvoltare sunt mult mai puține pentru construcție, însă se complică cu faptul că și vrăjile au nevoie de resurse,

King's Bounty, care este categoric un „must have”, atunci vei fi satisfăcut de mecanica mai ruginită, mai patch-uită și deseori incoerentă din Disciples III. Acesta oferă o multitudine de posibilități tactice, întinse pe foarte multe ore de joc și are o campanie care este foarte lungă și susținută de o poveste decentă. Însă, gamerul din ziua

țuniele implicate luptă din motive naturale, instinctive, imposibil de evitat. O lume în care de fapt oamenii nu sunt chiar oameni, elfii nu sunt chiar elfi, iar dwarfii nu sunt chiar dwarfii pentru că arată altfel, sunt „închipuiți” altfel. Iar senzația de „fantasy” este unică.

Din nefericire, abordarea artistică nu este la același nivel în Disciples III. Adică s-a menținut stilul artistic, dar s-a normalizat lumea. Oamenii s-au umanizat, elfii s-au tolkienizat și așa mai departe. Fără îndoială, totul arată bine, dar arată bine în sensul normal, nu cel unic și deosebit din Disciples II. Iar cel mai rău lucru este că a dispărut atmosfera. Încă mai ascult coloana sonoră a predecesorului său, redusă cum era ea, însă aici a început să mă agaseze cam după o oră de joc. Ceea ce nu e bine după niciun standard.

... și comparații

În ceea ce privește gameplay-ul, am avut un șoc foarte grav încă din prima hartă a campaniei cu oamenii. De fapt, am fost șocat atât de tare, încât abia am mai



adică mana de diferite tipuri, atât pentru a putea fi ceretate, cât și pentru a putea fi castate. Iar când vine vorba de combat, acesta nu e numai o fază. Îți poți pregăti dinainte terenul câștând vrăji de atac, defense etc. în afara combatului. Sunt mai multe elemente care fac încă seria Disciples până la Disciples II. Problema e că Disciples III a alunecat pe panta comercialului și a adoptat un model care este mult prea evident – King's Bounty: The Legend.

Comparații...

Într-un review, un coleg scotea foarte bine în evidență faptul că, dacă ți-a scăpat printre degete ultimul

de azi, fie el hardcore și de nișă, cu siguranță a jucat deja King's Bounty, ceea ce aduce Disciples III într-un impas performanță/preț. După cum zicea cineva, nu orice joc trebuie să fie neapărat cel mai bun din genul lui.

Pe de altă parte, eu sunt un fan declarat al lui Disciples. Nu atât al stilului de joc, cât al tematicii artistice și al atmosferei care a fost dusă departe în Disciples II. O lume ciudată în care conviețuiesc dwarfii, elfii, oamenii, demonii și strigoii, fiecare cu drepturile sale, fiecare cu rolul său. O lume în care nu există o graniță între bine și rău, unde fiecare dintre fac-



avut răbdare să văd și restul. Pentru că este una dintre greșelile foarte mari de design, care este în top 10 al greșelilor de evitat, și anume nu-l face pe jucător să se simtă fentat de mecanică.

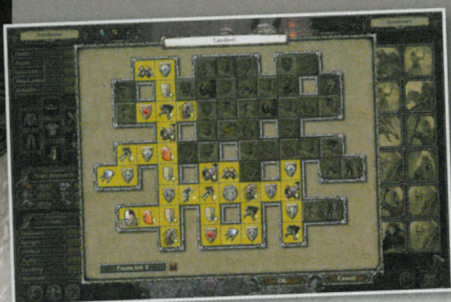
Jocul te întâmpină cu un tutorial minimalist, din care înveți că ar fi bine să fi jucat Disciples II sau King's Bounty (din păcate). Evident, o iei la pas, începi să vizitezi diferitele locații de pe hartă, apărate sau nu de grupuri de monștri care trebuie bătute. Spre deosebire de celelalte jocuri din aceeași categorie, acum e plin de clădiri și elemente de umplutură care te derutează încât nu mai știi unde trebuie să mergi și unde nu. Dar na, te înveți cu asta... evident, după ce te înveți cum merge clicul și dublu clicul pentru că au reușit cumva să facă navigarea pe hartă o mare bătaie de cap. E foarte ușor să-ți trimiți eroul aiurea, adică să dai clicuri greșite din cauză că sunt interpretate greșit. Să fim serioși, este o mecanică de bază care trebuia să funcționeze perfect, așa cum funcționa în trecut. După ce pricepi oarecum și accepți faptul că nu orice joc trebuie să fie ușor de jucat, mergi mai departe.

Așa dai de luptă. Lucrurile stau altfel decât în Disciples II, care mie mi s-a părut super fain. Slab tactic, dar fain. Te făcea să dai rar pe butonul de auto-combat. Aici lucrurile se desfășoară aproape ca în Heroes of Might and Magic, simplificat și, culmea, păstrând stilul de luptă din Disciples II, doar că unitățile se mișcă... pe



SKILL TREE

Un lucru care totuși a fost făcut cum trebuie este arborele de abilități speciale ale eroului. Cum aici lupta se duce personal și de către erou, acesta crește în nivel, primește puncte la atribute, respectiv puncte pentru abilități. Arborele este de fapt un fel de puzzle cu diferite forme. Odată ce ai pus un punct într-un pătrat, va debloca automat toate pătratele adiacente. Evident, se repetă multe pasive care sunt cumulative. Adică +1 la Inițiativă luat din mai multe pătrate se va aduna cu numărul pătratelor. Aceste puzzle-uri sunt făcute în așa fel încât abilitățile într-adevăr de valoare să fie situate în extremități. Pentru a ajunge acolo, ești obligat să iei altele pe parcurs. Totuși, faptul că sunt cumulative și aranjate după o logică, nu aleatoriu, face ca fiecare erou să poată fi dezvoltat într-un mod unic. Din păcate, este o scripă de geniu care se pierde în celelalte probleme de gameplay.



o hartă mare. Senzația de unic dispare din nou și impresia e că joci un King's Bounty total lipsit de fun. Da, nu zic, există multiple posibilități tactice și strategice, dar adevărul e că nu există variație în luptă pentru că AI-ul joacă oribil, pe orice nivel de dificultate. De fapt, AI-ul acesta e o mare, mare problemă.

Fenta cea mare

Pentru că am vorbit de AI, fenta asta are legătură, pentru că se referă la eroi și la mișcările lor pe hartă. La început de misiune primești un castel al tău. Ideal ar fi ca și AI-ul să primească unul al lui pe care să-l administreze după cum i se pare și să creeze variații de gameplay dacă începi aceeași misiune de mai multe ori. Nu e mare filozofie ca design, numai că e mult și relativ complex de programat.

Ei bine, e clar că .DAT, producătorul jocului, a avut dificultăți din acest punct de vedere pentru că a reușit cumva să aleagă cea mai proastă alternativă – eroii adversi nu sunt produși în mod natural, ci sunt spawnați în diferite zone de pe hartă, care, evident, înseamnă că te trezești cu ei în spatele „liniei frontului”. Adică jocul trișează, lucru care pe mine m-a scos din sărite.

Această „fentă” se încadrează foarte prost cu mecanica actuală de dominare a terenului. Adică, spre deosebire de Disciples II, unde puteai monta unde voiai „Seed”-uri în pământ pentru a domina o zonă împreună cu resursele sale, acum ai niște noduri care sunt protejate de un gardian. În momentul în care ai bătut un gardian, în nodul respectiv apare un gardian din facțiunea ta care îl va păzi. Toate clădirile alocate nodului cu pricina vor produce pentru tine, iar gardianul va crește și el în nivel pe măsură ce va lupta cu eroii adversi.

Ei bine, imaginați-vă că aveți maximul posibil de



trei eroi pe o hartă imensă, împrăștiati aiurea, și în spațiile vostru, pe un drum care iese afară din hartă, brusc apare un erou advers, care are nivelul și creaturile în general mai țepene decât ale voastre (dificultate normală) și care vă lasă în două ture fără noduri și resurse. Cu o altă aberație de gameplay, cea legată de faptul că abilități esențiale gen „Resurrect” sunt accesibile doar în castel sau la un nivel foarte avansat, vă treziți cu armata moartă, fără posibilitatea de a ajunge la castel, fără nicio șansă de a recuceri ceea ce ați pierdut. Și trebuie să o luați de la capăt.

Părerea mea este că așa ceva nu se face. Dacă tot folosești un cheat pentru că nu ai putut veni cu o idee mai bună de design sau nu ai fost în stare să programezi un AI, măcar nu-l folosi într-un mod în care să-l aduci pe jucător într-o situație imposibilă. Să nu-l aduci în situația în care, după o chinuială de 5 ore pe o singură hartă (lucru comun aici) să piardă pentru că AI-ul s-a folosit de o metodă care este ÎN AFARA REGULILOR JOCULUI. Omul

acela nu va mai juca jocul niciodată. Iar eu sunt exemplul elocvent pentru asta.

Nota

Așadar, se poate observa că sunt foarte afectat. Sunt furios pentru că nu-mi pot juca unul dintre titlurile preferate din cauză că m-a trădat. Sunt foarte dezamăgit, însă înțeleg că e doar un lucru legat de unele standarde personale. Ca urmare, voi fi obiectiv pentru că am observat că alții au avut un alt tip de experiență. Concluzia este că jocul merită „văzut”, dar există alternative mult mai bune în acest moment, între care îl includ și pe predecesorul său, Disciples II, ceea ce e mare păcat. Știu că sequel-urile au tendința de a pica în plasa comercialului și a designului pe principii greșite. Speram să nu fie cazul și aici, mai ales că aștept jocul acesta de câțiva ani buni. Dar a fost...



DISCIPLES 2 GOLD

Jocul care are lucrurile așezate. Mecanica e bună, povestea e deosebită, atmosfera este unică pentru genul său. Mai are și o cărcă de add-on-uri care sunt, din câte știu, prezente în varianta Gold a titlului, oferită de LEVEL în versiune „full” în urmă cu ceva vreme.

*LEVEL Iunie 2008

BUNE:

- ▶ grafică
- ▶ stilul artistic
- ▶ are Hot Seat

RELE:

- ▶ designul gameplay-ului
- ▶ probleme de interfață
- ▶ scump la resurse

CONCLUZIE:



Un joc care nu se compară cu multe altele din același gen, inclusiv cu el însuși ca serie.

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	08
IMPRESIE	07

Gen Strategie Producător Akella Distribuitor Kalypso Media
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE disciples3.com

CERINȚE MINIME: Procesor AMD 3000+ / Intel Pentium 2 Ghz
Memorie 1GB RAM Accelerare 3D 128 MB VRAM

7,3

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

Survival înghețat. Adventure descătușat

Rooting cu Mandrake în universul Silent Hill (LEVEL septembrie și decembrie 2008 plus ianuarie 2009)? Da. Silent Hill filmul, revăzut pe bucăți? Da. Silent Hill 2 jucat la vremea lui? Da. Impresionat la acea dată? Foarte. Înțeles mare lucru? Doar cât m-a dus mintea. 3-ul jucat de curând? Da. Impresionat? Doar de anumite porțiuni. Primul SH jucat? Nu. Wikipedia ediția completă Silent Hill citită? Da. Pregătit pentru review?... mamiiii!!!

Notițe luate în timpul jocului... 9 pagini. Nu-mi aduc aminte când am scris atât

Știu însă foarte bine cum a început totul. În biroul unui psiholog, poate semialcoolic, cu mine, Harry Mason, așezat în penumbră, înconjurat de piele și lemn. Mă ruga să completez un test. Să nu mint, e mai ușor așa... „Nu ți-ai înșelat niciodată partenera? Interesant.” E

o rușine oare? Gândeam. Și de ce toți psihologii sunt mai triști decât pacienții lor? „Să o luăm de la început” zice el, „De la accidentul care a dezlănțuit totul.” Se referă la accidentul din prima parte a seriei, are dreptate, de acolo a început totul, dar eu nu cunosc prima parte, de ce să nu vorbim despre a doua... mofturi, dacă tot mi-am strâns curaj să vin până aici, mai bine îi dau înainte și poate reușesc să suprim și dedublarea asta de personalitate. Eu-l meu cu probleme poate chiar a fost acolo și

așa mai aflu câte ceva despre mine.

Închid ochii și las prezentul în urmă, în număratoarea psihologului. Sunt acolo, pe drumurile înzăpezite ale Silent Hill-ului, ciudat, amintirile mele au urlat mereu a ceață... poate am creat ninsorea pentru că așa mă simt mai confortabil, conduc o veche mașină de familie și mă bucur că Cheryl, fiica mea, gângurește fericită pe scaunul din dreapta. Mă grăbesc acasă pentru că ninsorea se întetește... o

Depozitele părăsite de la începutul jocului sunt, ciudat, poate cele mai dezolante zone ale noului Silent Hill

Unele uși mai bine le lași nedeschise. Momente groaznice, posibile dacă monștrii din camera vecină sunt chiar lângă ușa pe care vrei să intri

Dacă butonul de focus nu te ajută, poți oricând poza un detaliu și face zoom pentru o și mai atentă cercetare, fără sens din păcate în 99% din cazuri

putea arunca o privire înainte de a intra, sau în forță, dacă mă grăbesc. Mini puzzle-urile logice pun la treabă abilitățile controalelor: un zăvor care trebuie tras, un buton care trebuie apăsat, o draperie care trebuie îndepărtată etc.

Descopăr că am și mobil (cu touch chiar), care de altfel se dovedește a fi și singurul HUD al jocului. Cu ajutorul lui salvez, fotografiez, mai arunc o privire peste hartă, primesc mesaje și, bineînțeles, telefonez.

Liniaritatea este mascată de orașul

greșeală... Mașina derapează necontrolat, bruschez și prind un șanț care mă aruncă prin gardul unui depozit. Îmi pierd cunoștința... bine că nu era nimeni în curtea asta părăsită, Cheryl, ești bine... Nu știu cât a durat până mi-am revenit... unde e Cheryl, CHERYL!! Poate s-a dus să caute ajutor. În frigul ăsta?! Trebuie să o găsec! O! Nu puteam plonja într-un loc mai plăcut? Cineva mă privește!

Cineva dintr-un univers voyeur-ist mult mai puțin interesant

Eu mă privesc și mă bucur de felul în care jocul încearcă să mă prindă în lumea lui. Sunt impresionat de grafică, de muzica melancolic bolnăvicioasă, de atmosfera apăsătoare: ninsoare, noapte, depozite și coridoare dărăpănate, umbre aruncate peste tot de lanterna în mișcare. Felul în care Remote-ul luminează la cerere orice colțșor îmi face și el cu ochiul. Focalizarea se face corect (buton asigurat) pe afișe sau detalii și mă bucur chiar și de modul în care pot deschide ușile: încet, pentru a

Telefoanele scrijelite pe pereți sau aruncate pe anunțurile și reclamele din oraș pot fi toate apelate, câteva cu rezultate interesante. Un detaliu care contrazice mitul unui Silent Hill părăsit

Jocul nu are ecrane de încărcare, iar trecerile dintr-o parte în alta a orașului se fac prin diferite artificii; aici suntem ajutați de doamna polițistă care s-a oferit să ne ducă până „acasă”

cu străzi largi și de nămeții care blochează realist străzile sau intrările în clădiri. Traseele se întrepătrund pe nivele și mă lasă să privesc locurile prin care am mai trecut. În stilul-i caracteristic, avansează fără a face mare lucru, în timp ce aventura prinde impuls, iar Harry începe să devină disperat pentru că nu-și găsește fetița. După 30 de minute deja mă gândesc că poate ar fi bine ca acțiunea nici să nu înceapă. Primul din simptomele unui Silent Hill bun. Dar apoi, se întâmplă, așa cum se întâmplă mereu. Privesc înlemnit cum orașul se transformă în fața ochilor mei și mă gândesc cu groază că încă nu am nicio armă, îmi aduc aminte de sistemul de luptă anevoios din episoadele anterioare și dintr-o dată vreau și mai mult ca jocul să fi fost doar un adventure. Stresat maxim, pășesc prin orașul cocoșat de gheață, nervos din cauza mașinilor care au început să urle, mirat de fulgii care au încremenit, suspendați, ca și cum s-ar fi oprit timpul. Caut o ieșire care să mă ducă mai aproape de Cheryl, care tocmai m-a sunat de acasă, aflată doar la câteva străzi depărtare, și m-a rugat să fug să nu o mai caut, pentru că sunt prea mulți. Găsesc o trecere, dar încremenesc, telefonul începe să interfereze, iar sunetul atât de cunoscut din trecut vine acum chiar din palma mea. Îngheț, poate pentru a mă camufla în relief, dar

bucățile de carne cu mișcările lor nefirești, cu Body Horror-ul lor (mulțumesc Rădăcină de Mătrăgună) sunt aici, și fug. Fug înspăimântat, dar cu durere în suflet pentru că nu am cum să mă opresc să „admir” peisajele sau să scotocesc fiecare colțisor. Tânjesc după o armă, o bată, o ceva, dar tot ce pot face e să agită lanterna haotic prin negura nopții, o lanternă care se dovedește a fi mai puțin dotată decât cea a confratelui Alan Wake. Alerg și sper ca următoarea ușă să pună capăt coșmarului. Groaznic-bestial început de joc.

Ora unu a venit, omul negrubzzzzZT!!!

Mai trec o oră, două, și tot nu am niciun mijloc de apărare, ajung să cred că jocul chiar este un adventure, unul cum nu am mai văzut. Un joc-film interactiv făcut pe o rețetă Hitchcock. Încep să-i înțeleg mecanismele, moment în care se produce un declin. Vreau mai mult și nu mi se dă. Încep să caut SH-ul pe care-l știu, chiar și

Lanternă poate fi oprită, dar nu ni se dă niciun motiv pentru a face acest lucru, bateriile nu se termină niciodată, iar monștrii nu par a fi atrași de lumină. Te găsești cu timpul chiar și când stai tremurând într-un dulap, cu lumina stinsă

cu sistemul lui greoi de luptă, vreau posibilități de a mă apăra de caricaturile carnale, cu atât mai mult cu cât realizez că abilitățile noilor controllere m-ar ajuta mult mai mult decât un gamepad sau o tastatură, m-aș putea smuci, aș putea ținti și așa mai departe. Aștept nebunia care se descătușează încet, dar sigur, în orice SH, iar asta nu mai e bine. Un SH care te face să-ți dorești ca trecerea totală către coșmar să se facă mai repede nu mai e un SH bun.

Jocul refuză și să intre, dar și să iasă din tipare. Mă trezesc continuând un adventure ciuit de puzzle-uri, întrerupt din când în când de psihiatru și de testele lui. Impulsul se pierde, iar povestea searbădă, raportată la timpul necesar pentru a o derula, începe să funcționeze împotriva jocului. În SH2 story-ul lent venea ca un bonus peste atmosfera sinistă care ascundea răspunsurile în stil Twin Peaks. Silent Hill-ul din Shattered Memories e însă prea calm când nu o ia razna, iar când coșmarul începe, tot ce trebuie să faci este să apreciezi un traseu pe o hartă și să fugi.

Din loc în loc găsesc amintiri, pe care le „culeg” fotografiindu-le, sau obiecte care au însemnat ceva pentru cineva. Lucruri care ar trebui să deschidă întrebări sau să mai spună câte ceva despre lumea pe care o traversez, poate chiar să aprindă o mică flăcără de umanitate în acest loc părăsit. Lipsa unei valori concrete (cu câteva excepții) în joc le transformă însă în simple collectibles, de care eroul oricum nu și-ar fi adus aminte la psihiatru când ar fi privit în trecut. În locul acestor unelte o abordare cu reveniri și schimbări în amintiri după intervenția doctorului ar fi fost poate mai indicată. Oamenii au capacitatea incredibilă de a completa un întreg tablou plecând de la o simplă formă văzută cu coada ochiului. Nu

are nicio importanță că lucrurile percepute sunt diferite de realitate, ce a creat în acel moment creierul este singurul lucru care contează. Un psiholog bun știe să pună întrebările necesare pentru a desface părți ale acestor instantanee, ne poate schimba percepția și ne poate ajuta să ne aducem aminte alte detalii. Am fi putut astfel reveni în joc și trece de anumite pasaje. Posibilitățile ar fi fost infinite, dar din păcate nimic de acest gen nu a fost fructificat.

Rele, da' bune

Luat pe bucăți, Shattered Memories face câteva lucruri foarte bine: controlul, dar și mișcările lui Harry sunt atât de naturale încât reușesc să te arunce negreșit în universul propus, până și puzzle-urile sunt integrate perfect, câteva dând peste nas aventurilor cu pretenții. Inventive, clare și în același timp realiste. Coșmarurile sunt atât de apăsătoare încât inițial am ocolit o întreagă zonă în care sălășluia spiritul fetiței căutate pentru că trăiam cu impresia că funcționează ca un trigger. Din „fericire”, copila s-a dovedit a nu fi Alma, așa că m-am înțepat „plăcut” în altă parte. O pedeapsă cu un gust amar pentru că astfel nu am mai cercetat și acea parte din... școală. Scăpare bineînțeleasă că nu există, iar în momentul în care coșmarul începe, pornești într-o fugă dementă ca în visele cele mai rele în care știi clar pe unde trebuie să o iei, dar parcă niciodată nu ajungi la capăt.

Grafica întregeste o atmosferă care aduce cu un Gothic modern. Aceleași texturi aruncate și șterse, aici voit, imagini pline de interferențe, dar cu o atenție mare la detaliu și un joc bun de lumini. Shattered Memories este, dacă vrei, inversul jocurilor cu gust de plastic și miros de uncanny valley cu care suntem din ce în ce mai intoxicați, și ce bine că este așa. Producătorii realizează, ce ironie, cu un Wii o atmosferă mult mai bună decât cea din Silent Hill Homecoming (de exemplu) pentru că aduce mult mai bine cu un

Față în față cu cel mai frumos puzzle pe care l-am întâlnit într-un joc

vis. Unii oameni nu visează niciodată color, alții nu văd decât porțiuni din lumea în care pășesc, iar puterea ciuntă a Wii-ului ajută aici în bine. Până și speaker-ul de proastă calitate încorporat în Remote aduce aminte de radiourile vechi și interferențele lor, iar sunetul vine acum (mă repet) chiar din palma ta. In your face PS360!

Concluzie concludentă

Jocul suferă de sindromul Al șaselea simț. Explică prea multe (tot) și-ți lasă prea puține la care să te mai gândești. Partea „bună” a orașului nu este acoperită cu manta de neliniște simțită în Twin Peaks (sau celelalte jocuri ale seriei). Lumile nu se întrepătrund aproape deloc, ești ori panicat și alergat ori liniștit și vizitator.

La fel ca și filmul însă (tot Al șaselea simț), jocul nu e în niciun caz unul slab.

Are o poveste lentă, dar puternică, cu un final surpriză care aproape-mi desființează jumătate din parafrazele de mai sus (cu atât mai interesant), unele dintre cele mai curioase și mai logice puzzle-uri, dar prea puține pentru a transforma tot jocul într-un adventure.

alternativa



HEAVY RAIN

Inițial am vrut să-l pun la alternativă pe Alan Wake, dar am realizat după ce am citit review-ul lui Caleb că nu e neapărat un joc mai bun. Heavy Rain în schimb este. La fel ca SH: SM, un film interactiv cu o poveste pe alocuri la fel de lentă și o atmosferă la fel de molcomă și melancolică. Emotivare plăcută!

*LEVEL MAI 2010

BUNE:

- ▶ atmosfera
- ▶ sunetul
- ▶ puzzle-urile
- ▶ sfârșitul

RELE:

- ▶ lipsa ambiguității
- ▶ separarea completă a celor două lumi-oraș
- ▶ survival horror? Nu
- ▶ noul Silent Hill 2? Nu

CONCLUZIE:



Shattered Memories explică prea multe pentru propriul lui bine și fructifică foarte puțin din ce înseamnă amintiri și coșmaruri, dementă și iluzie. În schimb, excelează în grafică și sunet și te întoarce în stil Al șaselea simț cu un sfârșit inspirat.

8,8

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

10
10
08
08
08
08



Gen Psychological horror Producător Climax Group
Distribuitor Konami ON-LINE www.konami.com/shsm



Nu te juca cu mâna

nu este niciun secret că lumea evoluează. Nu chiar în toate planurile și nu chiar cum am vrea noi, dar evoluează. Deunăzi, mă uitam la Eureka, un serial cu niște indivizi super deștepti, așa ca mine) care călătoresc din greșală prin anii șaizeci, de unde pescuiesc un individ (mare doctor în nu știu ce fizică-chimie-botanică). Acest mare om de știință, când dă nas în nas cu cultura și invențiile secolului 21, nu este prea impresionat, așteptându-se la mașini zburătoare, autostrăzi intergalactice și înghețată special făcută să nu mai faci roșu-n gât. La fel ca și copiii ăia, prietenii cu Ceaușescu, care cântau Noi în anul 2000, și călătorul din trecut se aștepta la nesperate succese, în mun-

că evident, ale populației globului pământesc.

Ce voiam să zic? Așa, evoluția. Prin anii '80, aproape toți cei care au avut contact cu jocurile pe calculator le prevedeau un succes și o dezvoltare fantastice. Lumi virtuale în care toți ce-ți puteai imagina lua formă, pixeli ce se materializează în cele mai ciudate moduri doar pentru plăcerile tale fizice și spirituale. Iată că după 30 de ani de vise, idei și filme care mai de care mai îndrăznește, în casele noastre a intrat ceva asemănător cu jocul acela vechi de pe un Nintendo bătrân și obosit în care împușcai rațe cu pistolul, trăgând în televizor. Dap, te așteptai la ceva nou, nu? Ceva gen: Georgele, alegi pastila roșie sau pe ha galbenă? Ai fi vrut să treci pragul și să pășești într-o lume nouă și pe care totuși o cunoști de

atâta vreme din visele pe care le ai de când porți șosete, dar nu. Nu de data aceasta.

Sony și webcam-ul

Nu vă gândiți la webcam hotties, căci nu ați nimerit-o. Cei de la Sony nu știu cum să mai scoată bani pe socoteala noastră și inventează tot felul de gadgeturi diabolice cu care să ne agațe, poate-potem mai scoatem niște euroi din buzunarul nostru ca să-i băgăm în buzunarul lor. Să nu mă înțelegeți greșit, nu-i condamnm. Se poate spune chiar că îi admir. Sunt inventivi, nu-ți dau în cap să-ți ia banii și o fac în așa fel încât tot tu le mulțumești.



Uite, de exemplu, jocul de față. EyePet. Este un mod de a fenta copiii că au un animal în casă. Ești mic, vrei un câțel, dar maică-ta face spume de fiecare dată când te tăvăleşti prin iarba cu un maidanez amărât, dar fericit că-l bagă și pe el cineva în seamă? Nicio problemă, pune-te pe urlat și cere un EyePet. Este un simulacru de Aibo, care la rândul lui este un simulacru de animal de companie. Dar pe care măcar îl poți atinge.

EyePet îți pune la dispoziție un webcam pe care îl conectezi la PS3 și o paletă. Atunci când o fâțâi în fața camerei, va declanșa anumite reacții în cadrul jocului. Da, la fel ca în cazul jocului cu pistolul în fața televizorului, doar că senzorul de culori nu se află în mână ta, ci în fața ta. Îți citește ție reacțiile, nu tu lui.

După cel puțin o jumătate de oră de încercat să aranjăm camera și paleta în așa fel încât să se recunoască reciproc, după ce trei dintre noi au încercat diferite setări și aranjamente în spațiu pentru a putea porni într-un final jocul, am reușit să intrăm în meniu. Dacă ai cumva de gând să cumperi așa ceva copilului tău, ai grijă ca mai întâi să aranjezi totul înainte să-l vadă, altfel sunt convins că orice puradel care se respectă îți va face capul calendar în timp ce tu încerci să-i faci cadou un câțel virtual. În cazul în care copilul este mai măricel, va avea grave probleme încercând să se târască pe jos, astfel în-

cu un centru de greutate aflat pe podea. Așa că dacă ai un pic de burtă sau te dor șalele de la cărat saci de ciment, vei avea mari probleme în a te descurca onorabil în acest joc.

Într-adevăr, ducă cum v-ați dat deja seama, sunt pornit împotriva jocului pentru că mi se pare o ordinară tentativă de a storce bani prin vânzarea unei camere web slabe calitativ, cu un joc prost, pentru a profita de dorința copiilor de a avea un câțel sau o pisică cu care să se poată juca.

Haideți să vă spun ce puteți face în joc

Totul începe de la un ou. Un ou pe care trebuie să îl încălzești cu un reșou și pe care apoi trebuie să îl cio-ânești pentru a-l sparge. Ghici ce iese de acolo? Un Tamagochi, evident. Un Tamagochi pe care trebuie să îl imbălezi, să-i dai de mâncare, să-l tunzi și să îl alergi de colo-colo pentru a-l face să crească mare și frumos.

Multe dintre acțiunile pe care le faci implică folosirea acelei palete de care vorbeam mai sus. Asta o faci de fiecare dată când trebuie să extragi un obiect pe care îl folosești pentru a interacționa cu animalul. Codul de culori de pe paletă îi va arăta softului folosit cum vei întoarce, suci sau roti feonul, foarfecele, dușul, frisbie-ul și tot restul de obiecte din dotare. Pe măsură ce animaluțul crește, vei descoperi noi și noi metode de a interacționa și de a te juca cu el.

Pe lângă paleta respectivă, vei putea face și diferite mișcări cu mâna sau cu degetele, programul știind să urmărească mișcările tale. Astfel vei putea scărpi animalul sau îl



cât să ajungă prin fața camerei. De ce? Pentru că sistemul este făcut atât de prost și de primitiv încât camera trebuie așezată la treizeci de centimetri de pământ, îndreptată aproape cu fața în jos. Evident, spațiul de mișcare este foarte restrâns și

poți alerga de la stânga la dreapta după preferință.

Din nefericire, modul în care este camera orientată nu îți va permite să apari niciodată întreg pe televizor. Tu vei fi tot timpul doar o pereche gigantică de picioare într-o poziție turcească și o mână la fel de gigantică ce face tot felul de mișcări spasmodice, încercând să convingă animalul să facă giumbușlucuri. Atenția cu care faci aceste mișcări sau grija pe care trebuie să o ai încercând să ții tot timpul paleta spre cameră va face jocul o corvoadă pentru tine, deoarece orice mișcare greșită va reseta acțiunile animalului, făcându-te să o iei de la capăt și transformând distracția în frustrare.

Din nefericire, tehnologia nu a ajuns atât de avansată încât să permită dezvoltarea unui joc fluid, pe care orice copil să-l poată stăpâni cu ușurință. Se poate spune că jocul este de fapt doar un demo al unei tehnologii căreia i se pun doar acum bazele.

Sunt convins că se puteau face mult mai multe și mult mai bine, doar că prețul ar fi fost cu mult, mult mai mare decât este acum și încă nu s-a ajuns la halul acela de nesimțire în care să taxezi cu mii de euro un copil care vrea doar să aibă un câțel.

Koniec

alternativa



UN CÂȚEL

Dacă vrei să îți faci copilul cu adevărat fericit, cumpără-i un câțel sau măcar un papagal. Astfel, va avea cu adevărat un partener de joacă, un prieten cu care va putea petrece clipele de singurătate din casă, un amic care va răspunde la dovezile tale de dragoste. Nu îl amăgi cu simulacrele acestea reci și fără suflet. Plus că este științific demonstrat că un animal de casă va face copilul să se dezvolte mult mai bine și va fi mult mai sociabil decât un copil crescut fără.

BUNE:

- ▶ animalul arată haios
- ▶ posibilitățile de personalizare sunt enorme
- ▶ nu poate crea dependență

RELE:

- ▶ încearcă să suplinească ceva ce nu ar trebui înlocuit cu o imagine virtuală
- ▶ lipsa unei componente multiplayer online

CONCLUZIE:

Nu recomand nimănui cumpărarea acestui joc. Nu este ceva care să te distreze. Nici pe departe. Este o sursă continuă de frustrări din cauza dificultăților de control, plus că mângâierea în gol a unui câțel de pe ecran nu este deloc ceva după care să tânjești.

5,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	03
MULTIPLAYER	---
STORYLINE	---
IMPRESIE	04

Gen Tamagochi Producător Sony Distribuitor Sony
Ofertant Partenerii SCEE în România ON-LINE www.eyepet.com



www.level.ro

REIGN

CONFLICT OF NATIONS

North by Northeast



Din câte am observat până acum, producătorii de jocuri din spațiul ex-sovietic au un talent aparte: acela de a prelua un tip deja clasicizat de joc și de a-l reinventa. Și, în general, nu este vorba numai de a mări diametrul interior al macaroanei sau de a-i da o formă răsucită după vreo ecuație fantasmagorică. Nu, căci foștii supuși ai țarilor comuniști sunt o stirpe aparte prin creativitate, feeling și inteligență, ei nu se vor rezuma doar la bibiliri de formă ale unor rețete devenite la fel de uzate precum cea a shooter-ului la persoana întâi sau a eroilor puterii și magiei. Ei vor interveni cu aporturi originale de atmosferă, grafică, poveste, structură, ba chiar de mecanism de gameplay, astfel încât nu este deloc exclus să exclami, ca jucător, exact cum mi s-a întâmplat când parcurgeam Kings Bounty: „Uite-așa trebuia făcut Heroes!”.

Din acest motiv am întotdeauna o disponibilitate crescută pentru a lua în review titluri ce ne vin de la nu tocmai comozii noștri vecini din nord și nord est, de obicei la concurență cu cIoLAN și Caleb. Eh, dar, dat fiind că, în cazul de față, este vorba despre un joc de strategie, nici concurența asta nu a mai fost chiar așa de acerbă, astfel încât mi-a rămas mie plăcerea de a vă introduce în lumea încă unei clasic „reiterații” ex-sovietice.

(In)culoarea locală

„Reign” este un nume care nu sună tocmai deosebit, ducându-mă lejer cu gândul către alte titluri din istoria jocurilor. Iar „Conflict of Nations” nu vine deloc ca o completare fericită, fiind generic, deloc evocator și pur și simplu insuficient de vibrant. Vreau să spun, atunci când teatrul de desfășurare a jocului este spațiul de la est de Germania actuală, întins căcălău către Caucaz și doar nițel spre Peninsula Scandinavă și Carpați, iar anul de start al campaniei mari este 1350, parcă ar fi trebuit să fim atrași de către titlu tocmai cu un indiciu specific vremurilor și locurilor, puțin exploatate până acum de industria noastră mamă care ne dă de mâncat și de giucat.

Pentru că Reign: Conflict of Nations încearcă să ne proiecteze tocmai în vremurile tulburi care au dus la nașterea atâtor state importante pentru istoria Lumii, și mai ales pentru a lumii din Estul Europei. Practic, harta cuprinde o sumă măricică de voievodate independente, în general de mici dimensiuni, dintre care tu trebuie să alegi unul pe care să-l faci cât mai puternic și mai întins. Singurul element cu adevărat distinctiv care face diferența între aceste stătuțe, în momentul în care ești pus să optezi pentru unul din ele, este dat de tipurile de unități militare specifice respectivului teritoriu. Unele voie-



vodate pot crea un singur tip de unitate caracteristică, altele cinci sau șase, ceea ce induce o marcată discrepanță la nivel tactic între diversele state, ducând inclusiv la diferențe de dificultate a jocului. Pe de altă parte, chiar și voievodatele cu puține unități specifice pot face față inamicilor mai bine garnisiți la capitolul tactic, prin folosirea cu cap a unităților generice pe care le pot produce, dar asta presupune un efort în plus: acela de dezvoltare a unor mușchi suficient de puternici pentru a susține respectivul cap...

Despre clasici numai de bine...

Ca structură a jocului de strategie, Reign: Conflict of Nations se înscrie pe o linie clasică. Orașele produc resurse, unități și realizează construcții, satele oferă provizii, iar forturile permit apărarea militară a teritoriului. Există un arbore științific, foarte simplu, împărțit pe trei epoci, fiecare conținând câte douăsprezece descoperiri. Pentru a putea avansa la următoarea epocă științifică, este necesar să studiezi o a treisprezecea descoperire, ce devine accesibilă numai după epuizarea studiului prime-

lor douăsprezece. Astfel se face o bună temporizare a evoluției cunoașterii în joc, importantă datorită conexiunilor strânse dintre arborile tehnologic și clădirile ce pot fi construite, precum și unitățile militare ce pot fi pregătite - acestea la rândul lor având două trepte de upgrade al stării inițiale.

Acum, sincer, privind strict din perspectiva acestei structuri strategice, atât de răsuflată, de banală, mi se pare de-a dreptul de domeniul deficiențelor mintale să te apuci să investești timp și bani atât ca să produci un asemenea joc, cât și ca să-l joci. Pur și simplu, nu văd aici nimic nou, dar mai ales nimic atractiv. Poate că trebuie să caut în altă parte. Cum ar fi, în partea de tactică a jocului.



Iconodulie quasistatistică

Care parte de tactică ar trebui, la standardele de astăzi ale jocurilor de gen, să ofere control extensiv al jucătorului asupra trupelor, pe parcursul bătăliei. Ei bine, nu. Reign: Conflict of Nations se află bine ancorat în trecut, nu doar cel istoric, dar și cel al industriei jocurilor. Așa se face că lupta nu are loc într-un mediu tactic precum cel al unui Total War sau măcar al unui Imperialism 2. Nope, lupta din Reign: Conflict of Nations se desfășoară automat, într-o fereastră împărțită de cele două tabere, ambele figurate prin icon-uri ale trupelor ce alcătuiesc armatele fiecărei părți.

Tot ce poți face tu în situația în care atac este să selectezi tipul de tactică generică pe care urmează să o aplice armata proprie, dintr-un set de trei: atacă unitățile puternice, atacă unitățile slabe, atac de voie. Dacă ești în defensivă, ai alte trei opțiuni: luptă până la moarte, lovește și fugi, retrage-te dacă ai pierderi. Înainte de asta poți vedea alegerea tactică a inamicului. Iar apoi apeși butonul de start al luptei. Terenul nu contează, nici condițiile atmosferice.

Ceea ce urmează este un resboiu al iconițelor, în care vezi cum se luminează succesiv icon-ul unității atacatoare și al celei atacate, afișându-se apoi repede pierderile înregistrate de fiecare parte. Totul se desfășoară sec, deși poți să încerci oarecare emoții, precum acelea resimțite în timpul mișcării de rotație a unui zar. Nefind



un pasionat al jocurilor de noroc, dar nici al feeling-ului de neputință pe care ți-l dă un asemenea „engine” tactic, eu nu am simțit nimic altceva decât o frustrare moderată - căci pentru o imensă frustrare trebuie să fi martorul unei ratări la mustață a unui concept de joc fascinant, revoluționar ori măcar adictiv. Lucru de care, cel puțin în structura strategică și în partea de tactică, Reign: Conflict of Nations este extrem de departe.

Ceea ce poate fi, totuși, atractiv, este faptul că acest model tactic primitiv este unul folosit în jocuri foarte vechi, ale căror titluri nu mi le pot aminti (memory leaks pe la toate cusăturile craniului), dar care știu că au făcut deliciul tinereților mele ca jucător. Din nefericire, vorba Anonimului, sunt un tip ale cărui nostalgii nu mai sunt nici ele ce au fost, așa că engine-ul tactic din Reign: Conflict of Nations nu mă poate transforma subit într-un gamer old school capabil să se entuziasmeze în fața unei chestii, doar pentru că îi aduce aminte de the good old days. Din fericire, alții ar putea face asta, iar ei sunt, probabil, majoritari printre potențialii mușterii ai acestui titlu.

Personaje salvatoare

Totuși, de la niște foști sovietici parcă mă așteptam la mai mult. Adică, din ce v-am prezentat până acum, zău dacă oamenii ăștia justifică prin ceva bunele intenții, ba chiar ușoara curiozitate nerăbdătoare cu care eu am instalat produsul minții lor. Cred că, din tot ce ați citit mai sus, numai zona geografică și timpul în care se desfășoară Reign: Conflict of Nations ar putea fi considerate ca fiind, eventual, atractive, dacă nu originale. Dar, în măsura, nici această potențială sursă de satisfacții jucătorești nu este exploatată ca lumea: elementele locale de fond, precum resursele și geografia, sunt pur și simplu generice, putând fi bine mersi transplantate cu succes în America Centrală, fără prea mari pagube, altele decât dispariția consistentelor bărbii și a falnicilor caftane ale boierilor reprezentați în diverse locuri din joc. Ba chiar și arborele tehnostiințific, cu prea puține modificări, ar face de o istorie neaoșă a Jaxanbreziei sau Flesnekistanului (cele mai țări faine din lume, despre care dacă nu ați auzit în seamnă că nu aveți sunet la căutarea pe Google).

Cu toate acestea, să știți că există ceva oarecum original și suficient de interesant, care face din Reign: Conflict of Nations un titlu ce merită atenția noastră. Este vorba de existența personajelor. Iar ceea ce este foarte, foarte bine gândit este felul în care personajele

Dată fiind importanța lor în joc, îmi voi permite să detaliez aici câteva dintre multele abilități disponibile pentru dezvoltarea personajelor. Voi face asta cu atât mai mult cu cât manualul jocului are o mare lacună, impardonabilă - lipsește cu desăvârșire prezentarea acestor abilități, eventual cu detaliile lor, toate esențiale pentru gameplayul acestui titlu. Dintre astfel de lipsuri, mai menționez absența unei liste complete a unităților disponibile, dimpreună cu valorile specifice ale diversilor parametri care le caracterizează (cum ar fi cei de efectiv, atac, defensiv, deplasare, moral ș.a.m.d.).

Între abilitățile

CÂTEVA ABILITĂȚI



Tot monarhul are o abilitate legată de impunerea legii marțiale într-un oraș propriu, al cărui efect este interzicerea pe o perioadă de timp cuprinsă între două și douăsprezece anotimpuri, a intrării și ieșirii oricui în respectivul oraș, la care se adaugă înăbușirea oricărei răscoale pe acea perioadă. Dezavantajul exercitării acestei abilități este acela că pe întreaga durată a aplicării legii marțiale

monarhului, una foarte utilă este cea de Anexare. La exercitarea acestei abilități asupra unui oraș inamic sau neutru, poți captura orașul ținută cu o probabilitate de 3% din nivelul monarhului, în calcul fiind implicat și un modificador ce depinde de nivelul de loialitate al orașului respectiv față de propriul său conducător. Dacă anexarea este o reușită, trupele orașului luat în stăpânire sunt trimise la vatră, iar clădirile acestuia ajung cu toate, intacte, în posesia ta. Urmarea politică a anexării este deteriorarea relațiilor cu statul ce a pierdut astfel teritoriul și ruperea oricăror tratate preexistente cu acesta. De asemenea, se înregistrează scăderi ale simpatiei tuturor statelor vecine ție. Timpul de reincărcare a acestei abilități este de 12 sezoane.

nu se pot colecta resurse din teritoriul cu pricina. Timpul de reincărcare a acestei abilități este tot de 12 sezoane. Evident, spionii au abilități legate de observare, asasinat și sabotare, preoții de convertire și stăpânire „spirituală” a maselor, generalii au abilități ce țin de tactică și logistică, oamenii de știință influențează evoluția tehnologică prin apăsarea acestor păghii de joc. Remarc, însă, faptul că multe dintre abilități sunt bine gândite, deseori subtile și mai mult decât interesante prin echilibrarea lor. Producătorii jocului au dezvoltat intensiv această componentă a jocului și ne-au oferit un prilej adevărat de încordare a minții și de gândire în perspectivă, ce se găsește tot mai rar în zilele noastre.

sunt construite.

Acestea pot avea „profesii” dintr-un total de șase: monarh, guvernator, general, spion, preot, om de știință. Un personaj poate fi educat să stăpânească simultan până la trei dintre aceste profesii. Nivelul maxim de cunoaștere a unei profesii este 21, dar, dacă personajul are mai multe profesii, suma nivelurilor acestora nu poate nici ea depăși 21. Creșterea în nivel sub aspect profesional se face prin trecerea timpului, dar și datorită acumulării de experiență ca urmare a executării anumitor acțiuni.

Nivelul personajului influențează cantitativ aspectele sub care profesia sa are efect asupra elementelor din joc. Spre exemplu, un nivel ridicat al „profesiei” de monarh a unui personaj va crește mai mult în fiecare anotimp bunăstarea orașelor din stăpânirea sa. Or, un nivel mai mare al generalului va permite masarea mai multor unități în armata aflată sub comanda personajului (de la 5 până la 30 de unități), dar și apariția unor bonusuri cu efect asupra parametrilor de luptă ai trupelor din subordine. Și așa mai departe și pentru celelalte profesii, după specificul fiecăreia.

O regulă restrictivă interesantă și cu impact destul de mare asupra gameplayului este aceea că pe hartă nu se pot afla în afara orașelor mai mult de 12 personaje si-



multan - cele care depășesc acest număr trebuie să fie staționate în orașe. Fără îndoială, avem de-a face cu o limitare impusă din considerente de economie a jocului, dat fiind că, odată ajuns la un nivel înalt al dezvoltării, ar fi posibil să faci un flood de personaje, suficient de nerealist și de game killer pentru a trebui să fie strunit cumva.

Meseriabilitate

Evident, ceea ce v-am spus până acum despre personaje nu este suficient pentru a face Reign: Conflict of Nations mai cu moț decât părea inițial, deși stăpânirea a până la trei profesii de către un singur personaj este o premiză pozitivă. Asta au simțit și producătorii, motiv pentru care au elaborat un set de câte nouă abilități disponibile pentru personaje, din care acestea pot acumula până la șase per profesiune.

În general, toate abilitățile personajelor oferă jucătorului păghii puternice și eficiente de acțiune în joc, motiv pentru care și folosirea acestora a fost parțial limitată. Astfel, cele mai multe dintre acestea au un așa-zis timp de reincărcare, ce trebuie să se scurgă până când se poate folosi din nou respectiva abilitate a personajului. Și nu este vorba de un timp scurt, în general trece ceva vreme până se „reincarcă” o abilitate, așa că trebuie să fii foarte chibzuit în alegerea momentului în care aceasta va face cu adevărat diferența între tine și inamic.

Însă cel mai important lucru legat de aceste abilități și, în ansamblu, de personajele din joc, este faptul că acestea schimbă complet perspectiva din care Reign:

Conflict of Nations poate fi privit și parcurs. Așa se face că centrul de greutate al strategiei nu mai este plasat pe resurse, geografie, structură, ci se deplasează semnificativ pe folosirea pieselor cu adevărat grele ale jocului: oamenii. Nu este deloc lucru ușor să faci asta, mulți producători s-au scremut din greu să introducă elementul uman în titlurile lor de strategie (iar caracteristicile generalilor și liderilor politici din seria Total War sunt un exemplu grăitor în acest sens), dar puțini au reușit cu adevărat. Cei care au făcut Reign: Conflict of Nations se numără, cu laude din partea mea, printre aceștia din urmă.

Concentrat pe folosirea personajelor și a abilităților acestora, jocul devine cu adevărat interesant și aduce cu un șah destul de bine echilibrat din reguli, desfășurat pe o hartă strategică. Chiar și „engine-ul” tactic devine doar semipenibil din această perspectivă, deoarece atenția jucătorului este îndreptată mai mult către premisele umane care influențează rezultatul unei bătălii, decât pe desfășurarea efectivă a acesteia - ceea ce, fie vorba între noi, nici nu este departe de realitatea istorică.

Un alt avantaj al felului în care sunt construite personajele din Reign: Conflict of Nations este acela că oferă diversitate, deloc puțină, într-un joc care, altfel, părea o strategie statică, prea rigidă pentru gustul unui consumator al genului din zilele noastre. Cum ar veni, nu există în joc surprize adevărate, cum ar fi descoperirile geografice, de resurse ale solului sau de rute comerciale ce



trebuie explorate. Cadrul jocului este inconfortabil de fix, și numai anumite evenimente, real istorice sau aleatoare, mai animă lucrurile, dar insuficient. Personajele, cu evoluția lor și a abilităților pe care le dețin, fac ca jocul să capete dinamică, să devină mai agitat și imprevizibil. Alegerile pe care le faci în dezvoltarea personajelor, având la dispoziție un set suficient de larg de opțiuni, aduc la viață, prin consecințele lor palpabile și în perpetuă schimbare, un Reign: Conflict of Nations ce inițial nu impresiona prin nimic.

„Cât p-aci”-ul slav

Uite așa se face că, până la urmă, titlul de față chiar are ceva de zis, iar foștii tovarăși de la Răsărit și-au păstrat, totuși, reputația de creatori inspirați de jocuri. Este





Pe ei, pe satul lor!



Lupta stivelor de unități - automată

drept că mai am câte ceva de comentat. Cum ar fi, bunăoară, faptul că, în versiunea sa actuală, Reign: Conflict of Nations este numai un joc de campanie single player!... Păi, dată fiind construcția sa aproape șahistică, se simte nevoia confruntării cu un oponent uman, chiar dacă AI-ul (eliberat de nevoia de a controla inteligent o luptă în timp real) este suficient de credibil și de dificil, cel puțin la primele campanii parcurse în joc. De altfel, și modelul diplomatic, simplu, dar eficient, te împinge către un multiplayer. Asta ca să nu mai vorbim despre deliciae de confruntări psihologice dintre mai mulți adversari umani, fiecare având o concepție proprie asupra construirii propriilor personaje - that would be fun.

Un impediment în calea unei experiențe satisfăcătoare de joc în multiplayer ar fi, în opinia mea, faptul că Reign: Conflict of Nations este un joc de strategie în timp real. Este adevărat că poți micșora viteza de desfășurare a jocului sau poți pune pauză, timp în care există posibilitatea de a da ordine și a face micromanagement de stat (sic!), dar soluțiile acestea nu sunt tocmai potrivi-

aici nu este cazul.

Se vede treaba că, așa cum s-a dovedit deja de-a lungul timpului, și acest produs al spațiului ex-sovietic ar putea fi cu adevărat interesant, după o suită de adăugiri și reglaje. Cred că și coloana sonoră ar putea beneficia de mai multă varietate, eventual de mai multă inspirație desprinsă tocmai din vremea și locul jocului. De altfel, în general mi-aș fi dorit ca Reign: Conflict of Nations să fie mai adânc și mai cuprinzător ancorat în specificul Rusiei/Poloniei medievale. La momentul actual, însă, chiar trecând peste grafica funcțională, agreabilă artistic, dar cu o paletă coloristică ternă și ușor soporifică, avem de-a face cu un titlu ce vine cu o singură, dar importantă, propunere interesantă pentru împătimitii de strategii - personajele și abilitățile lor - în rest fiind lipsit de cârlige cu care să te prindă pentru un timp mai îndelungat. Fanii old school ai genului ar putea, însă, fi atrași de Reign: Conflict of Nations, pe care le recomand să nu-l treacă în nici un chip cu vederea.

Marius Ghinea

echoshift



Toți pentru unul

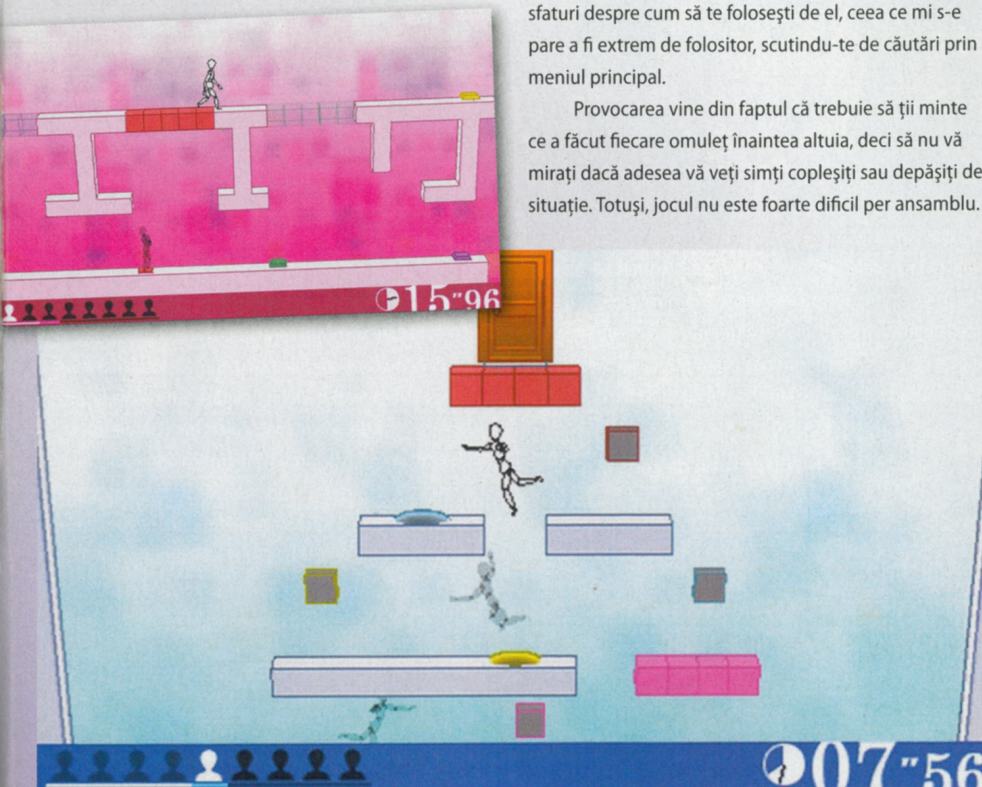
Echoshift reprezintă continuarea jocului de tip puzzle Echochrome, lansat în 2008 pentru PS3 și PSP. De remarcat că cea de-a treia dimensiune a dispărut, producătorul renunțând la mediul de joc 3D care a creat, se pare, confuzie în rândul multor jucători în Echochrome. Acum, nu ne mai rămâne decât să călătorim în timp.

Toți pe scenă

Scopul jocului este să plimbi un omuleț de la un capăt la celălalt al scenei. Simplu? Nu întotdeauna. Există tot felul de obstacole în calea lui, cum ar fi pereți ce dispar sau podele care apar la o simplă apăsare de buton. Pentru a surmonta obstacolele, trebuie să manipulezi însăși timpul. Ai nouă omuleți la dispoziție pentru a atinge punctul final, fiecare dintre ei încadrându-se

acțiunile în același interval de timp, de 30 până la 60 de secunde, fiind capabili să folosească incarnațiile lui anterioare pentru a deschide uși sau a se sacrifica pentru a-l propulsa către destinație pe cel care contează. Ideea este să folosești cât mai puțini omuleți cu putință, deoarece cu cât este mai mare scorul pe sesiune, cu atât mai mult cresc șansele să deblochezi mai multe niveluri. Sunt 56 în total, iar provocările sunt de trei tipuri: într-una trebuie să parcurgi o cursă cu obstacole pornind dintr-un punct A către un punct B, în alta trebuie să pui mai întâi mâna pe o cheie, iar în cea din urmă fiecare personaj poate îngheța timpul preț de trei secunde. De remarcat că de fiecare dată când apare un element nou în mecanica de joc, jocul îți oferă câteva sfaturi despre cum să te folosești de el, ceea ce mi s-a părut a fi extrem de folositor, scutindu-te de căutări prin meniul principal.

Provocarea vine din faptul că trebuie să îți minte ce a făcut fiecare omuleț înaintea altuia, deci să nu vă mirați dacă adesea vă veți simți copleșiți sau depășiți de situație. Totuși, jocul nu este foarte dificil per ansamblu.



Cu nisaiva pauze de gândire, chiar și cele mai dificile puzzle-uri pot fi rezolvate.

Să fie primit

Grafica este simplistă, dar are tot ceea ce îi trebuie ca să te țină aproape de el. Aici, funcționalitatea este cheia. Din punct de vedere audio însă, cam lasă de dorit, mai ales coloana sonoră care are meritul ocazional de a-ți pune bețe-n roțile de la mansardă. Mai bine renunțați la sonor de tot, dacă vreți să nu vă distrage vreun zgomot atenția. Chiar și așa, este un joc de puzzle foarte bun. Dar numai cu condiția să vă placă procesul de gândire.

KIMO

BUNE:
▶ distractiv
▶ provocator

RELE:
▶ doar pe PSP
▶ coloană sonoră uneori enervantă

CONCLUZIE:



Un puzzle foarte distractiv, numai bun să ne țină de urât la drum lung și nu numai.

8

GRAFICĂ 08
SUNET 07
GAMEPLAY 09
MULTIPLAYER ---
STORYLINE ---
IMPRESIE 08

Gen Puzzle Producător: Japan Studio / Artoon Distribuitor: Sony Computer Entertainment Ofertant: Partenerii SCEE în România
ON-LINE: us.playstation.com/games-and-media/games/echoshift-psp.html

HydoraH

De la stânga la dreapta, câte zece împușcați! -->

N-am idee cât de puternic vibrează arcade-ul în tine, însă pe mine unul mă podidesc căreii la încheieturi la amintirea joystick-urilor din copilarie și m-apucă scotocitul frenetic prin buzunar după fise, veritabile bilete către fericire pe vremea sălilor aglomerate unde se juca hora pixelilor. Cine spunea că banii nu pot oferi o nouă șansă? Ei bine, pe vremea aia și câteva vremuri mai încolo (maxim SNES), eram un mare amator de shoot'em'up-uri (de acum, **shmup**). De la Space Invaders la Contra, mestecam titlurile ca pe ciungă. Însă îmi aduc aminte cu cea mai profundă considerație în mod special de Silkworm. Un shooter în care nivelurile se derulau lateral și îți dădea manșa unui elicopter sau volanul unui jeep și trebuie să te confrunți cu inamici din cei mai diverși plus o sumedenie de boși memorabili. Ce era absolut fantastic apăsarea abia la jocul în doi, în care unul controla elicopterul și celălalt jeep-ul. Abia atunci începea un dezmăț total, condimentat de fap-

tul că în acest dintre vehicule complet împotriva iar butonacii erau siliți și să se sincronizeze aproape perfect pentru a trece cu bine sumedenia de niveluri și a triumfa în confruntarea finală cu cel mai efos dintre boși. Cam pe același stil au fost și îndrăgite R-type, un shooter spațial cu o distinsă

mod, nici unul nu se putea apăra oricărei amenințări, să se acopere reciproc

panoplie de arme selectabile, puteri speciale, inamici, niveluri și tactici, alături de Gradius (unii îi spun și G-Type), un joculeț similar. Acestor doi clasici li s-a adus un tribut extraordinar prin titlul de față, HydoraH. Acesta reînvie senzații tari, demult apuse și cu atât mai valoroase într-o perioadă în care accentul cade pe „casual”. Locomalito, o casă independentă, a refuzat să meargă conform trendului, preferând să readucă în actualitate atmosfera de arcade. Jocuri mai scurte, dar complete, intense, provocatoare și evident dificile, puternic concentrate pe specificitățile genului lor. Mentalitatea specifică World of Warcraft și a altor jocuri care-ți mănâncă ore-n-șir din timp este aruncată la gunoi și înlocuită de imaginea unui joc pe care-l butonezi maxim o oră pe zi, probabil în re prize de câte 15 minute, dar care-ți oferă o experiență intensă, o provocare adevărată (cu un singur nivel de dificultate: DIFICIL) și o satisfacție enormă odată



ce surmontezi obstacolele care te separă de victoria finală. La fel se întâmplă și cu ideile de (foto)realism și realitate virtuală, puse la naftalină în favoarea unui aspect ușor naiv, retro și cu multă personalitate. În alte cuvinte, Locomalito crede în jocuri despre care știi mereu că sunt jocuri și nimic mai mult.

Unora le place „retro”

Fericirea e pe șaispe biți, la fel ca HydoraH și presupune să navighezi prin nivelurile ticsite de inamici, o parte tributari clasici din care se inspiră jocul, alții proaspeți și imprevizibili. Inițial, ai senzația că tragi cu alune și că producătorii sunt sadici sau nebuni de legat. Ai doar trei vieți și orice greșală te costă una dintre ele. Odată ce începi a stăpâni năvuța extrem de manevrabilă și aduni niscal powerup-uri, ajungi să te miști mai repede și să arunci proiectile mai fioroase, cu acoperire mai mare. În scurt timp, poți aduna chiar și o armă secundară, care să-ți completeze tirul principal, alături de o putere specială, care trebuie încărcată prin adunarea de biligonguțe specifice ei și se soldează cu rachete nimicitoare, valuri de energie care pot rade întreg ecranul și multe alte efecte mai interesante decât un episod al Teleenciclopediei. În total, ajungi să poți folosi 125 de combinații pentru arsenal - cifră suficientă pentru oricine și foarte oportună, mai ales că fiecare nivel cere strategii specifice și armele trebuie adaptate stilului personal de joc. Că tot vorbeam



de niveluri, ele sunt 16 la număr, compuse din 27 de subniveluri și 30 de boși mici și mari, dintre cei mai reușiți

pe care i-am văzut vreodată (unii inspirați din alte jocuri similare, alții complet noi și sadici) și nu mai puțin de 70 de tipuri de inamici, serviți în combinații care mai de care mai letale. Nu numai că trebuie să eviți menajeria cu tot cu proiectilele aferente, ci adesea nivelurile impun navigarea atentă și bine planificată printre obstacole și decoruri vii (la propriu) și schimbătoare, așa că reflexele vor



fi bine testate, până ce palmele vor sfârâi la fel de intens precum sinapsele pe care se presupune că le ai la mână. Pe deasupra, între niveluri, ai ocazia de a-ți alege armele (care se tot adună, pe parcurs) și ruta către următoarea destinație principală: un ocol periculos poate însemna și comori pe măsură. Tot în ecranul de selecție a rutei poți salva starea jocului, însă ești îndemnat să o faci cu grijă și zgârcenie, doar când ai o situație bună, fiindcă numărul maxim de salvări pentru întreg parcursul este de trei. În același timp, nivelurile ascund șase secrete mari și

late, pe care, dacă le descoperi, te alegi cu o răsplată pe măsură (și nu va fi ușor, credeți-mă!). Grafic și sonor, HydoraH oscilează între impecabil și genial, mai ales că totul este desenat cu răbdare, grijă și talent de mână, iar sunetele și muzica au fost compuse / înregistrate special și adaptate perfect acțiunii de pe ecran. Da, lucrurile se întâmplă linear, inamicii vin mereu la fel și fac aproximativ aceleași lucruri, însă, din cauza dificultății sporite, asta nu-i deloc un lucru rău, iar memoria devine o armă redutabilă dacă vrei să avansezi și să ai parte de glorie. Nu vă mint: s-ar putea să dați cu tastatură de pereți, să aruncați cu monitorul pe geam, dar asta doar dacă aveți răbdarea unui om suferind de ADHD. Cu puțină îndemânare, cap și exercițiu, treaba merge ca unsă și devine foarte probabil să uitați că la orizont mai vine vreun Crysis 2. Parol! În plus, HydoraH e disponibil moca (www.locomalito.com/juegos_hydorah.php). Dacă vă place, donați! Vă las să meditați la toate acestea, pe fondul unui citat din Luceafărul poeziei intergalactice:

Pilot fiind, prin vid cutreieram
Și mă uitam ades în rezervor.
Cu tunul laser pixeli spulberam
Croindu-mi drum prin veacul trecător.

Caleb



Slums 2 Extended

Mod pentru Half-Life 2: Episode 2 [pe DVD]

Slums 2 a fost creat de doi oameni inspirați de seriile horror Silent Hill, Condemned și F.E.A.R. Cele nouă hărți ale sale ne plimbă prin apartamente abandonate, străzi pustii și catacombe.

Poveste nu prea este. Sentimentul care te încearcă, când intri pentru prima dată în miezul problemei, este de dezorientare. Te trezești pur și simplu dintr-un coșmar, în ceea ce pare a fi o cameră dintr-un apartament de bloc, fără să ți se spună cum ai ajuns sau de ce ești acolo.

Curând însă, tot ceea ce îți dorești este să evadezi: ridică-te și găsește-ți calea către libertate!

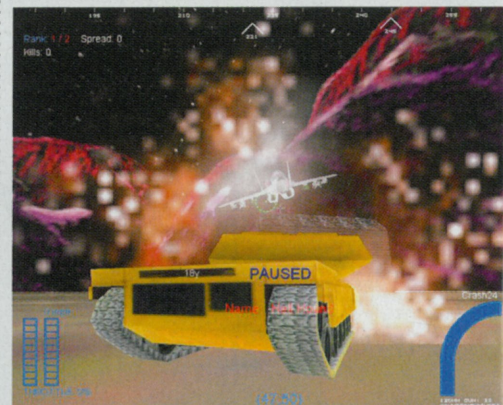
Slums 2 nu impresionează prin poveste, ci prin dificultate. Dozele de sănătate și muniția sunt limitate și dificil de obținut, fapt ce amplifică atmosfera lugubră și crește tensiunea aventurării prin coridoare claustrofobice și colțuri întunecate. Din acest punct de vedere, Slums 2 seamănă într-o oarecare măsură cu jocul F.E.A.R., însă, paradoxal, dificultatea și frica pe care ți-o bagă în oase scad în intensitate pe măsură ce te apropii de final. La fel de ciudat este faptul că descoperi, de cele mai multe ori, muniție pentru un singur tip de armă, ceea ce face ca o bună parte dintre armele pe care le cari cu tine să fie cam inutile. De ce să mi se ia plăcerea de a-mi curăța dușmanul cu SMG-ul, dacă tot mi-a fost dat? Cu siguranță, o diversitate mai mare în acest sens n-ar fi stricat.

În schimb, din punct de vedere vizual, Slums 2 Extended se prezintă foarte bine, ba chiar excelează pentru un mod. Incintele sunt frumos texturate și decorate, iluminarea este foarte bine realizată, iar porțiunile de nivel în care veți fi nevoiți să străbateți beciuri inundate sunt cele mai elocvente în acest sens. În plus, avem chiar și niscaiva zombei, însă lupta de aproape împotriva soldaților Combine înarmați cu pușcoace mi s-a părut a fi cea mai dificilă indeletnicire din joc. Decorurile devin la un moment dat cam repetitive, prezența unei anumite categorii de inamici pe zonă nu este deloc explicată, iar finalul m-a băgat și mai mult în ceață, dar asta nu schimbă cu nimic faptul că Slums 2 este un mod cât se poate de bun. Încercați-l, mai ales dacă aveți nevoie de o doză de fiori pe șira spinării.

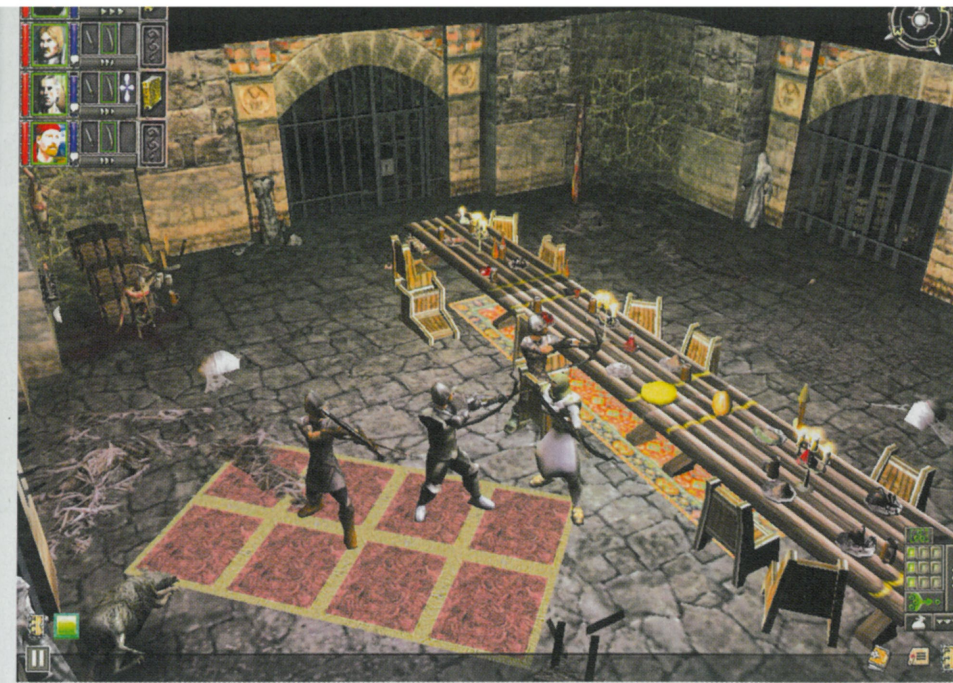


AirFightUT

Mod pentru Unreal Tournament [pe DVD]



Ah, ce amintiri perverse. Unreal Tournament – jocul care mi-a umplut doi ani de zile din viață, suficient cât să mă transforme în sperietoare pe serverele românești din perioada 2001-2003 – mi-a revenit în atenție. Și culmea, chiar dacă a fost lansat în 1999, lumea încă îl mai joacă, ba chiar apar în continuare moduri pentru el. AirFightUT nu este însă o noutate, dar este primul și cel mai complex mod cu vehicule „combatante” pentru Unreal Tournament. Conversia ne pune la îndemână vehicule și arme moderne care încearcă să imite modelul real al acestora, oferta incluzând avioane de luptă F-15, F-16, Su-27, MiG-29, Tornado, JAS-39, tancuri M1, T-80, elicoptere AH-64 Apache și multe altele. Dar ajunge cu vorbăria, reinstalați UT-ul și încercați AirFightUT. Vă garantez că nu veți regreta.



Ultima 6 Project

Mod pentru Dungeon Siege [pe DVD]

Chiar dacă uneltele oferite cu jocul Dungeon Siege permiteau realizarea destul de facilă a modurilor, acestea n-au fost prea însemnate, cu excepția remake-ului Ultima V și a diverselor campanii multiplayer.



din toate punctele de vedere, fie că vorbim de story-line, imersivitate sau grafică, iar povestea este identică cu cea din Ultima VI. Nu este turn based, sistemul de luptă trimițând cu gândul la Ultima VII, însă conținutul nou se mulează perfect pe lumea jocului. Controlul personajelor din party este facil, iar interfața intuitivă. Îi putem aranja în formație, iar cu ajutorul unui buton putem schimba imediat între modul de luptă meele și

ranged. Ce mai, fanii universului Ultima se vor simți ca la mama acasă. Prin urmare, merită, dar cu condiția să aveți un Dungeon Siege cu toate patch-urile instalate la îndemână.

KIMO

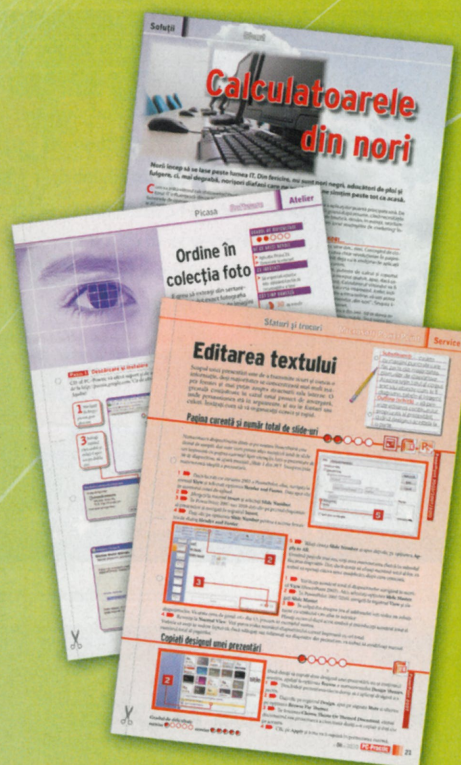
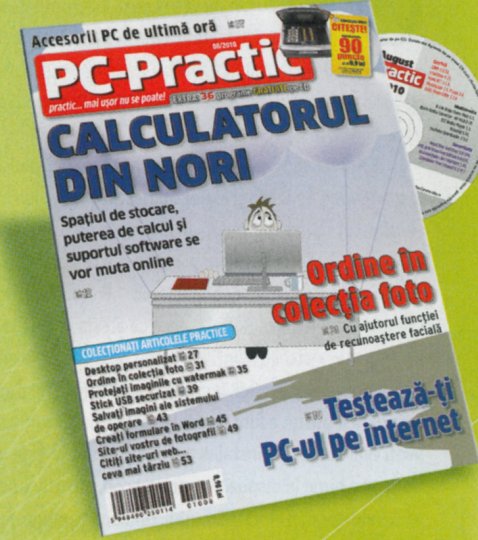
ULTIMA V: LAZARUS

Puteți, de asemenea, să încercați Ultima V: Lazarus (www.u5lazarus.com), un remake pentru Ultima V: Warriors of Destiny, disponibil tot sub formă de mod pentru Dungeon Siege. Este un mod distractiv și a constituit, pentru mulți, motivul achiziționării jocului care l-a găzduit. Totuși, nu este la fel de complex și complet precum Ultima 6 Project. În Ultima V: Lazarus, de exemplu, trebuie să folosim o hârtie pe post de jurnal de quest-uri... Pe bune.



PC-Practic

practic... mai ușor nu se poate!



Cloud este viitorul calculatorului. Informează-te din timp!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie

Alien Swarm

Orice joc gratuit este binevenit, iar asta cu atât mai mult cu cât jocul în cauză este unul deosebit de distractiv. Alien Swarm nu este, totuși, o noutate, el fiind lansat în urmă cu ceva timp sub formă de mod pentru Unreal Tournament 2004. Principiul de joc a rămas, însă, același.

Echipa de modderi care a dat naștere modului a fost angajată de Valve și astfel s-a născut noul Alien Swarm, tot co-op, dar pe un alt engine grafic - Source. Echipa a contribuit de-a lungul timpului la realizarea de conținut pentru jocuri ca Left 4 Dead 1 & 2, iar acum sunt implicați în proiectul Portal 2, fapt ce atestă competențele lor înalte. În același timp, au lucrat din greu pentru a finaliza noua versiune a Alien Swarm, iar rezultatul muncii lor poate fi gustat acum de toată lumea, cu condiția să aveți clientul Steam instalat. Jocul nu numai că este gratuit, ci ne pune la dispoziție întregul cod, inclusiv update-uri ale engine-ului și SDK-ului, precum și integrare



ZE MOD

Alien Swarm a câștigat locul trei în cadrul competiției Make Something Unreal pentru Unreal Tournament 2004 și a atras o mulțime de fani de partea sa. Dacă aveți un UT2004 la îndemână și n-ați aflat încă de el, să nu ezitați. Mod-ul oferă două campanii și poate fi descărcat, cu tot cu patch-uri, de aici: blackcatgames.com/asv1/download.

Mai multe detalii despre el găsiți tot acolo.

completă Steamworks, detalii și exemple pentru a le oferi modderilor în devenire șansa de a se afirma.

Acțiunea se rezumă la o vânătoare de gănganii mutante, implicând muncă în echipă și diverse tactici la nivel de grup. Alături de alți trei jucători, formați o echipă alcătuită din patru clase distincte de soldați IAF Marine. Atacurile pot fi puse în practică cu ajutorul unui arsenal impresionant (peste 40 de arme plus echipament special), ce permite obținerea unor configurații

dintre cele mai diverse. Țintele sunt, la rândul lor, foarte variate, iar misiunea principală foarte simplă, dar exemplar realizată, ea presupunând curățarea unei colonii situate pe o planetă din afara sistemului nostru solar, de scursurile extraterestre care au invadat-o. Astfel, îți vei croi drum prin diverse medii de joc, cum ar fi suprafața

înghețată a planetei sau o instalație minieră subterană inundată de lavă.

Perspectiva „de sus” este interesantă, amintind de shooter-ele de altă dată, iar mecanica de joc foarte bine implementată. Fiecare clasă de personaje dispune de abilități unice, cum ar fi abilitatea Tech-ului de a sparge coduri și controla turele, fiind necesară o bună coordonare între ele, lucru ce se observă, de exemplu, în cazuri speciale. De exemplu, o serie de coduri de acces se sparg mai greu, motiv pentru care Tech-ul trebuie apărut cât mai bine în timp ce execută astfel de operațiuni. În plus, avem chiar și achievement-uri, iar o mână de curioși susțin chiar că au găsit în SDK-ul acestuia bucațele din codul sursă pentru Half-Life 2: Episode 3. Dar ce este și mai interesant, este că poate fi jucat din perspectivă first person: gamerzines.com/guides/alien-swarm/alien-swarm-enable-person-perspective/.

store.steampowered.com/app/630/

Moonbase Alpha

Iată un joc lansat tot prin Steam, tot gratuit, dar creat de NASA. Moonbase Alpha este un joc de strategie ce poate fi jucat atât în single, cât și în multi, în mod co-operativ, misiunea jucătorilor fiind aceea de a rezolva împreună problemele tehnice ce pot apărea în cadrul unei viitoare colonii lunare. Contra-cronometru.

Moonbase Alpha este denumirea unui mic avampost situat la polul sudic al Lunii, ce folosește energia solară pentru a alimenta tot soiul de instalații, inclusiv un vehicul. Astronauții, adică jucătorii, trebuie să-și asigure expansiunea și continuarea cercetării, scenariul punându-i în situația de a remedia efectele impactului unui meteorit asupra bazei. Producția de oxigen nu are voie să înceteze. În acest sens, putem folosi și controla chiar și roboți, însă a munci eficient în echipă este, la urma urmei, tot ce contează.

store.steampowered.com/app/39000/



Defend Your Honor

Turnul de veghe al micului vrăjitor

<http://www.defendthetowers.com/defend-your-honor.html>



Viața pare simplă când ești un mic ucenic vrăjitor, stai toată ziua în Academie visând la gaga lu' Harry Potter și ești capabil să-ți îmiplinești orice poftă dacă pui mâna viguros pe baghetă. Din fericire, niște oameni miiloși și pixelii lor au decis să te scape de la o viață de huzur plictisitor: te-au luat de urechi, te-au aruncat într-un tower defense game

de toată frumusețea și ți-au explicat foarte clar: aduni chei, aduni aliați, aduni statui din alea dubioase, nu te jenezi să oprești lupta pentru un upgrade rapid și nu uita că omenirea se bazează pe tine! Da, numai pe tine! (Chestie care te face să te întrebi dacă lumea nu e cam tâmpită, așa, în esența ei. Pe bune, chiar nu se mai găsea niciun erou în afară de ăsta micu?)

În fine, dacă tot ești erou, nu uita să tragi câte-o fugă la piață între bătălii și să-ți mai cumperi personaje. O fi jocul haios și cu aură de RPG, dar nu te descurci nici în vis dacă nu-ți cumperi câțiva mineri înainte de fiecare bătălie. Părerea... hăcl... mea.

Aaa Bombs

Biliard exploziv

<http://www.gameshot.org/?id=5067>

Sincer să fiu, biliardul mi se pare un joc plictisitor. Chiar al naibii de plictisitor, mai ales dacă e jucat de femei îmbrăcate în blugi. Adevăratul biliard (la fel ca și adevăratul fiu al mamei Omidă) e ascuns în bodegile de la țară, unde răzășul moldovan sau iobagul oltean se pot desfășura în deplinătatea forțelor lor strămoșești. Nu uitați: codru-i frate cu românul și un adevărat biliard se joacă fix ca în codru, cu tacuri trase pe spinare și bile prăvălite peste asupritor asemenea bolovanilor de la Posada. Eu am prins asemenea meciuri fascinante și vă doresc și vouă să vedeți măcar unu, că poate așa uitați de sporturi muieristice în care oponenții nu schimbă nici măcar doi pumni și câteva injurături.

Da' să revin la meciul de azi, că și-așa m-am întins cam mult: bila se mișcă după voia și pofta mouse-ului, musai să le trimiți pe celelalte în găuri înainte să fie detonate, povestea se complică pe măsură ce crești în nivel și mai departe, n-are sens să insist, că sunteți oameni serioși și veți ști să jucați și singuri.



Crush the castle 2

Sir Demolatorul. Reloaded

<http://armorgames.com/play/6137/crush-the-castle-2>

Demult, tare demult, adică acum mai bine de-un an, vă povesteam despre un joc lezmajestuos care vă pune în plăcută ipostază de-a înlocui monarhul de drept al unei nații cu un terci regal de calitate. Adică un produs finit mult mai interesant, dacă ar fi să comparăm cu unele poame princiare de la noi din istorie.

Ei bine, am avut plăcuta surpriză să văd că joculețul în cauză s-a întors plin de vână, cu design nou, cu muzică mișto, cu încercare timidă de poveste (habar n-am ce, că am dat skip ca un mărlan european ce mă aflu), în fine, e mai frumos, mai curat, mai însăngerat. Așa că puneți mâna pe catapultă și schimbați arborele dinastic și genealogic - moștenitorii la tron abia așteaptă.

Flu Sweeper

Cursul de igienă mortală

<http://www.gameshot.org/?id=5060>

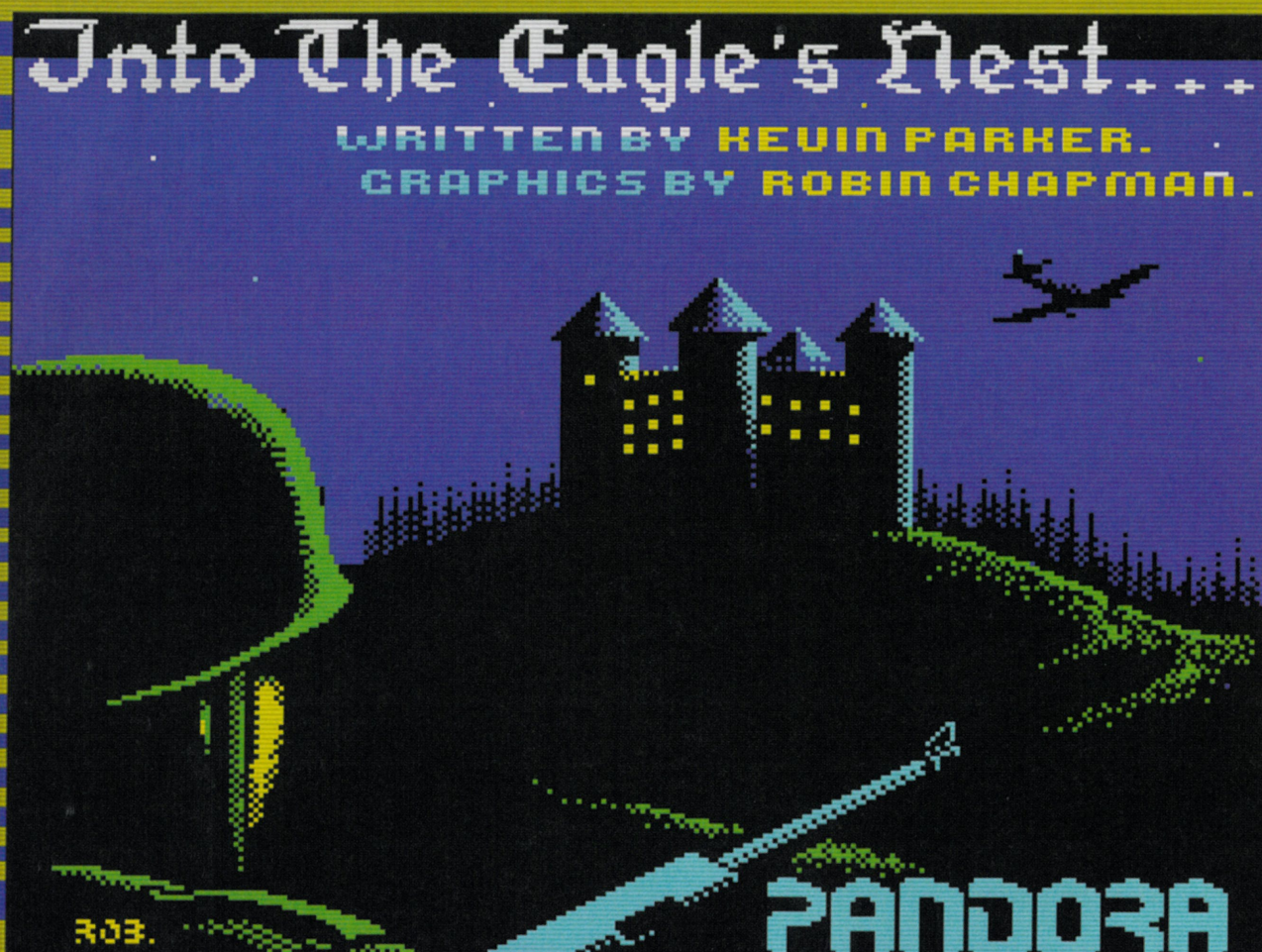
Crede că v-ați lămurit și voi: cea mai bună metodă de-a combate gripa porcina e să mănânci un mușchiuleț bine-făcut la grătar, asta în timp ce îi ignori complet pe porcii ăia care continuă să guște, musai să-ți faci vaccinul, că de aia l-am cumpărat, să facă teste pe voi toți nespălați... pardon, ca să fim siguri că nu pățiți nimic!"

În lumea virtuală e mult mai simplu: iei un pichipont, îl înaramezi cu niște raze ultraviolente și îl trimiți să bată legiuni întregi de microbi pixelați și contagioși. Topăi, tragi, iar topăi, stai puțin să te molfăie o dihanie legionară cu gura cât șura, revii în scenă, iar tragi și tot așa, până când nimicești întregul fond de investiții pus la îndemână de funcționarii de la Bacteria Mondială.

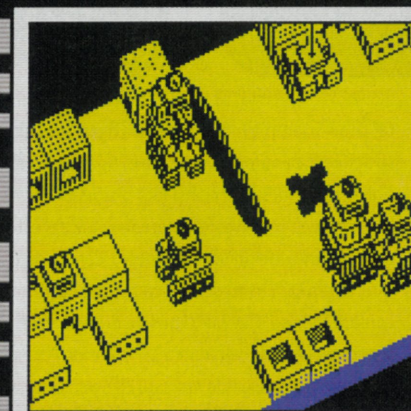
În altă ordine de idei, țin să-i felicit în mod special pe cei care au răcit în perioada asta. Acum aveți motivul perfect să mergeți să vă tratați la mare: întâi cu infuzie de esență de fructe la focul de pe plajă și apoi cu niște doze zdravene de aspirina săracului, servite în cort. Nu uitați de protecția la scriere :).

Jack the Ripper





NETHER EARTH



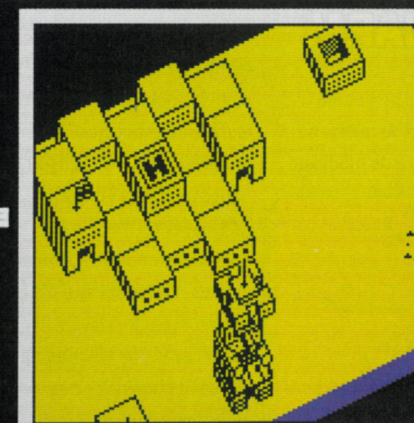
DAY: 13
TIME: 12.25

STATUS
INSC HUMN

WARBASES 1
ELECTR 2
NUCLEAR 1
PHASERS 1
MISSILES 1
CANNON 1
CHASSIS 1
ROBOTS 0

RESOURCES

GENERAL 49
ELECTR 30
NUCLEAR 26
PHASERS 24
MISSILE 0
CANNON 30
CHASSIS 0



RADAR: [icon]

HEADQUARTERS
CONSTRUCTION

RESOURCES
AVAILABLE

GENERAL 49
ELECTRONICS 28
NUCLEAR 26
PHASERS 14
MISSILES 16
CANNON 28
CHASSIS 0

TOTAL 191

EXIT START
MENU ROBOT

DAY: 16
TIME: 19.15

SEARCH &
DESTROY

SELECT
TARGET

ENEMY
ROBOTS

ENEMY
FACTORYS

ENEMY
WARBASES

STRENGTH
100%

ELECTRONICS
3

NUCLEAR
26

PHASERS
4

MISSILES
4

CANNON
2

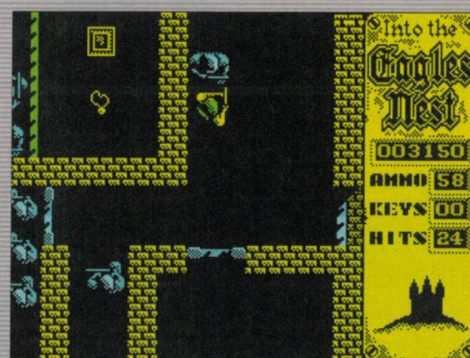
ANTI-GRAV
10

TRACKS
5

RIPED
3

Program: INTO THE EAGLE'S NEST

A fost odata ca niciodata un ZX Spectrum de-i zicea la noi HC. Si-avea opt biti care cresteau cat zece Terrabytes in mintile noastre, petrecandu-se adevarate minuni. Axa XoY devenea full treide a la CrYSIS, cele opt culori deveneau milioane, iar orice agitatie stangace de pixeli tinea loc de PhysX. Atunci l-am cunoscut pe Eagle's Nest, un soi de predecesor mai sarac al Wolfenstein 3D, frate de cruce cu prima invazie Alien Breed si un mare motiv pentru care pierdeam sirul ceasurilor. Una bucata soldat dreptaci furisat intr-un castel cu mai multe etaje, o legiune de nazisti pusi pe rele, ostatici de salvat si escortat, ofiteri de impuscat, munitie si haleala de adunat, tablouri si pandative de crescut scorul si niste explozibili de armat si detonat. Usile inchise si putinele chei joaca un rol esential in managementul traseului, facand mereu treaba interesanta. Il mai joc si acum. Cu mare placere. Recomand portarea pe Amiga.



Program: NETHER EARTH

Aveati impresia ca Dune 2 a dat startul? Nimic mai neadevarat! RTS-ul s-a nascut pe Spectrum, odata cu Nether Earth. Insignienii s-au pus pe amenintat soarta omenirii, iar la vremea respectiva, era clar ca razboaiele viitorului se vor purta intre roboti. Drept urmare, primesti un OZN pe post de cursor si un Warbase, unde-ti poti asambla ce robotei doreste inima ta. La inceput, mai slabuti, cu picioroange lente si un amarat de tun dublu, pentru ca mai tarziu sa defileze pe senile sau sa pluteasca, nimicind adversarii cu rachete, fazere sau chiar bombe nucleare si dotati cu electronice care-i fac mai destepti. Insa razboiul costa, asa ca trebuie sa capturezi fabrici neutre, adverse si sa pui jgheabul pe cele trei baze inamice - sau sa le distrugi. Roboteii au AI, pot primi ordine de avansare, capturare sau distrugere, iar provocarea e maxima, fiindca dusmanul porneste cu trei baze. Poti chiar sa-i controlezi manual, fiindca tind sa fie cam prosti, de felul lor, motiv pentru care si harta este o dunga izometrica de proportii. Sau sa te pui in calea dusmanilor cu OZN-ul invincibil, dar fara arme. Unul dintre primele jocuri cu functie de LOAD si SAVE. Pe caseta, prieteni! Mi-a papat zeci de ore, ceea ce va doresc si voua.

P.S.: gasiti un remake fain pe net. P.S.II: De aici sunt inspi-rate luptele terestre din Space Rangers. P.S.III: Si excelentul Z a tras cu geana la Nether Earth, invatand cate ceva. Pacea! (not)

MOTOROLA CHARM

Deși la ora actuală oferta este destul de bogată, există încă o mulțime de utilizatori de telefoane mobile care sunt destul de sceptici vizavi de modelele

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 1700 / 2100
- Dimensiuni: 98 x 67 x 11 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT capacitive touchscreen - 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G, Wan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Includ: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1170 mAh
- Stand-by: până la 267 ore (2G) / 334 ore (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 50 min (2G) / 5 ore (3G)

de telefoane ce dispun de tehnologia touchscreen. Motivele pot fi într-o oarecare măsură justificate, însă producătorii nu vor să riște să facă vreun pas greșit, așa că lansează și modele de terminale mobile ce pot fi operate fără probleme și cu ajutorul tastelor clasice. În acest caz, cei de la Motorola vor să-i atragă de partea lor pe cei care comunică incredibil de mult prin intermediul mesajelor scrise sau al e-mailurilor. Noul model Charm dispune de o tastatură full de tip QWERTY cu taste de dimensiuni mai mari decât la alte modele și cu o formă mai bine gândită, avantajându-i pe cei care vor să scrie repede fără a sta cu grija că ar putea să atingă mai multe taste la o singură apăsare.

Oriunde v-ați uita, veți constata că Motorola Charm este gândit ca un adevărat instrument de comunicare. De exemplu, în cazul în care comunicați prin voce și sunteți într-o zonă foarte aglomerată și zgomotoasă, puteți activa funcția de noise-cancelling. Această funcție dispune de un alt microfon, dedicat, care „ascu-



tă” ce se întâmplă în jurul lui și pe baza unor algoritmi se activează anumite filtre care în final au ca rezultat obținerea unui sunet clar și fără distorsiuni.

În ceea ce privește dotarea hardware, este una de top și include un accelerometru, senzor de proximitate, ecran LCD touchscreen cu funcție multi-touch, cameră foto de 3,15 MP și busolă digitală. Având ca sistem de operare versiunea 2.1 de Android, este lesne de înțeles că și plaja de aplicații ce pot fi instalate ulterior este destul de mare.

ASUS UBOOM



Fie notebook-ul cât de tare, trebuie să recunoaștem că sistemul audio al acestuia nu este întotdeauna un element de care să ne simțim mândri. Există tot felul de artificii pentru a mai îndulci din gustul amar, dar la un moment dat chiar atingi anumite limite și te enervezi. Dacă vă hotărâți să achiziționați un sistem audio independent, atunci puteți să luați în calcul și soluția pe care cei de la Asus o recomandă cu mare căldură. Asus uBoom este prin definiție și construcție un sistem audio dedicat celor care vor să nu își încarce birourile cu tot felul de dulapuri din lemn sau plastice ieftine. uBoom are o formă circulară, în capetele căruia se găsesc două boxe destul de puternice. Construcția din aluminiu conferă o anumită notă de eleganță, însă lovește puternic la capitolul portabilitate. În ciuda dimensiunilor sale „redușe”, se obține totuși un sunet destul de puternic și de pătrunzător. Se acoperă o plajă destul de largă de frecvențe cu excepția celor sub 1 kHz, adică cele catalogate frecvențe joase sau bass. La prima conectare puteți fi ușor dezamăgiți de calitatea audiției, însă dacă începeți să trageți de butoane prin fel și fel de egalizatoare puteți obține la un moment dat un echilibru satisfăcător care poate face gelos orice sistem audio din laptopurile mai scumpe. Alături de intrarea audio analogică, Asus a inclus și un port USB ce poate fi folosit de device-uri ce nu dispun de plăci audio. În această situație, Asus uBoom devine un sistem audio activ cu decoder audio încorporat. Ar fi fost de apreciat prezența măcar a unui buton cu care să se poată regla volumul audiției, devenind astfel o soluție mai practică.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 279 Lei

ENERGIZER POWER & PLAY CHARGING SYSTEM

La fel ca în cazul oricărui device wireless, și controller-ele fără fir de PS3 au nevoie să le fie încărcăți acumulatorii. În mod normal, operațiunile de reîncărcare a acumulatorilor se fac peste noapte, atunci când nu sunt folosiți și au suficient timp la dispoziție pentru această operațiune. Ce ne facem atunci când în mijlocul unei confruntări cu prietenii încep să apară primele semne de slăbiciune din acest punct de vedere? Apelăm la un astfel de device care în maximum 2 ore și jumătate poate asigura încărcarea completă a până la patru controller-e simultan, două fiind montate în standul încărcătorului și celelalte două prin intermediul unor cabluri USB standard, evident neincluse în pachet. Costul distracției? Puțin peste 120 de lei.



www.level.ro

Ofertant: Partenerii Hitachi

HITACHI LIFESTUDIO

Viața noastră, așa complicată cum o știm, poate deveni și mai agitată în momentul în care constatăm că informații prețioase cu caracter personal au fost pierdute din motive diverse. O mare parte din informațiile cu care lucrăm sunt stocate în format digital, fie că vorbim de documente, fotografii, melodii sau clipuri video. Specialiștii ne oferă mereu sfaturi și soluții de back-up, însă majoritatea utilizatorilor le ignoră pentru că fie nu se pricepe, fie merg pe ideea că lor nu li se poate întâmpla. La un moment dat se termină și sacul cu noroc și, când te aștepti mai puțin, apare inevitabilul. Stres, timp pierdut, bani cheltuiți pentru a recupera date ce puteau fi de mult puse în siguranță.

Hitachi vrea să vă dea o mână de ajutor și a lansat pe piață o minunăție de gadget. LifeStudio este găselnița care vă poate face viața mult mai ușoară. Este o soluție de stocare a informațiilor gândită într-o asemenea manieră încât în orice moment puteți să găsiți exact ceea ce aveți nevoie într-un timp cât mai scurt. Hitachi LifeStudio este primul HDD extern capabil să facă ordine în materialele pe care le stoacă pe el. El organizează automat fotografiile, clipurile, melodiile sau chiar documentele după anu-



mite reguli. De exemplu, fotografiile sunt sortate și ordonate după data în care au fost create, în timp ce melodiile pot fi aranjate în ordine alfabetică după numele interpretilor.

În spatele designului deosebit se află o soluție revoluționară care vă asigură protecția acestor date chiar și în cele mai neobișnuite condiții. Plusul de siguranță vine odată cu posibilitatea de a stoca o parte sau toate informațiile personale într-un mediu online protejat. Astfel, oriunde dispuneți de o conexiune la internet, vă puteți accesa propria „pușculiță” online. Pentru fiecare produs producătorii asigură gratuit un spațiu de 3 GB, însă pe baza unui abonament anual acest bonus poate fi ajustat în funcție de necesarul fiecăruia.

În același kit LifeStudio, Hitachi a inclus și un stick USB de 4 GB care la rândul lui poate constitui o modalitate de transport al datelor. În momentul în care îl reatașați, automat informațiile salvate pe stick vor trece printr-o procedură de sincronizare și vor fi copiate pe HDD. Capacitatea acestuia poate varia între 250 de GB și 2 TB și are un preț de pornire de 350 de lei.

SAMSUNG T479 GRAVITY 3

Continuăm raita noastră printre terminalele mobile recent apărute și dăm peste Samsung T479 Gravity 3 ce pare a facilita comunicarea prin mesaje. De această dată, au decis să apeleze la o tastatură pliantă ce poate fi accesată doar atunci când aveți strict nevoie să comunicați în scris. Pentru a evita probabil uzura ce poate apărea în timp prin utilizarea acestei tastaturi, Samsung a dotat acest telefon cu o a doua tastatură numerică, amplasată în locația obișnuită, chiar pe suprafața frontală a telefonului. Alături de funcțiile de bază, au fost incluse și câteva aplicații ce facilitează accesul utilizatorului la rețelele sociale. Cu ajutorul acest-

tora se pot integra foarte simplu mesaje text sau fotografii doar printr-o simplă apăsare de buton. Nici funcțiile de navigare nu au fost ignorate, stăpân pe această situație fiind Google Maps. Din păcate, frecvența de doar 184 de MHz a procesorului intern poate genera timpi de așteptare destul de mari în momentul în care îl puneți să vă calculeze o rută mai complexă. Lipsa modulului Wi-Fi poate crea mici neplăceri în cazul în care preferați să petreceți mult timp online. În acest caz, se recomandă să alegeți un plan de tarifarare prin 3G mai scump, care să includă o cantitate mai mare de trafic de date.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 1700 / 2100
- Dimensiuni: 117 x 54 x 15 mm
- Greutate: 123 grame
- Ecran: TFT - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Push E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 400 ore (2G)
- Talk time: maximum 6 ore (2G)



NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

25%
REDUCERE

Editura Casa

~~57.90 lei~~



Editura Litera

~~44.90 lei~~



Editura Polirom

~~54.95 lei~~



~~26.35 lei~~



Editura Polirom
~~29.95 lei~~

Editura Casa

~~57.90 lei~~



Detalii pe www.chip.ro/librarie

XBOX 360 NEW EDITION

Conform spuselor unor reprezentanți Microsoft, consola Xbox 360, modelul clasic (pe negru sau alb), nu se mai fabrică, fiind la vânzare doar în magazinele care încă mai dispun de ea în stoc. Pentru că nu se pune problema lansării unui nou model de consolă Xbox, cei de la Microsoft au decis să ofere un aport de imagine actualei console 360. Așadar, „noua” ediție de Xbox 360 este mult mai lucioasă, cu o idee mai mică ca dimensiune și are mai multe muchii pătrătoase. La fel ca și în cazul modelului original, și acesta se va vinde în mai multe variante, diferențele fiind capacitatea HDD-ului interior sau numărul de accesorii ce sunt livrate sub formă de bundle. Prețul de pornire va fi în jur de 800 de lei și va include o capacitate de stocare de 4 GB. Pot exista și anumite promoții în care îl veți găsi și în varianta cu cel de-al doilea controller inclus în pachet. Happy face-lifting!



LOGITECH Z506

Am foarte mulți cunoscuți care au zilnic cuvinte de laudă pentru jocurile pe console. În cele mai multe cazuri le dau dreptate. Rulează fără probleme, au o grafică foarte bună, gameplay-ul este excelent, dar parcă totuși ceva lipsește. Mulți nu țin însă cont și feeling-ul oferit de coloana sonoră a jocurilor. De cele mai multe ori, se limitează la performanțele sistemului audio inclus în televizor și cu asta basta. E drept, se aud melodii și efectele speciale, însă acestea e doar o mică parte din munca depusă de producători pentru a introduce elemente cât mai realiste în jocuri. Logitech tocmai a lansat un sistem audio 5.1 ce poate fi folosit și împreună cu consolele de jocuri pentru a oferi experiențe și mai realiste în fața televizorului. Un alt avantaj al sistemului Logitech Z506 este posibilitatea de a



conecta mai multe device-uri audio în același timp. În acest caz puteți comuta între intrările audio printr-o simplă apăsare de buton. Boxele sunt relativ mici ca dimensiuni, însă oferă o putere de 75 de wați RMS. Chiar și în aceste condiții se asigură un volum acustic destul de puternic mai ales că există și posibilitatea de a regla independent nivelul sunetului atât pe partea de subwoofer, cât și pe sateliți. Transformarea banalului TV într-un adevărat home cinema cu surround o puteți realiza cu aproximativ 500 de lei.



SONY ERICSSON XPERIA X8

În ultima perioadă, cei de la Sony Ericsson și-au făcut de cap lansând pe piață câteva modele de smartphone-uri cu adevărat impresionante. Celebra serie Xperia a avut parte de noi aditii care mai de care mai răsunătoare. Având la îndemână un pachet bogat de funcții, automat acestea trebuiau să se oglindească undeva. Prețul e cel care a reacționat primul la astfel de lucruri noi și, după cum era de așteptat, acesta atinge un prag destul de ridicat. Pe de altă parte, apare Xperia X8, un model mai light, dar cu un preț mult mai mic. Practic se oferă funcțiile de bază ale unui smartphone într-un ambalaj mult mai avantajos. Xperia X8 este susținut de un procesor ce rulează doar la 600 de MHz, motiv pentru care producătorii au decis să îl livreze cu o versiune mai redusă de Android. Nici cantitatea de memorie internă nu este foarte mare, însă cu ajutorul cardurilor de memorie de tip microSD se poate trece și de această problemă. Camera foto este de 3.15 megapixeli, cam subțire pentru gustul meu, mai ales că de ceva timp există device-uri mai accesibile ca preț ce dispun de un senzor de minimum 5 megapixeli. În rest, un gadget de toată frumusețea.



BogdanS

www.level.ro

FOTO-VIDEO organizează
fotoworld.chip.ro DIGITAL

WORKSHOP Digital SLR & Accesorii

Pentru mai multe detalii, accesați
www.chip.ro/workshop

„Pe-un picior de plai,
Pe-o gură de rai...”
Bucovina

23/24 - 26 septembrie



STRUCTURA WORKSHOP-ULUI „DIGITAL SLR & ACCESORII”

Curs Teoretic

- Ce este un DSLR? Categoriile de aparate foto digitale. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea funcționării senzorilor de imagine, a noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice. Zoom-uri și obiective fixe: avantaje și dezavantaje.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație? Utilizarea corectă și eficientă a programelor.
- Cele mai importante reguli de compoziție.

Tur foto:

Întreg grupul se va deplasa în zonă, pentru a testa aparatura și a aplica noțiunile învățate. Vom acorda atenție fiecărui cursant în parte și vom răspunde tuturor întrebărilor. Totodată, vă vom prezenta atât metodele de fotografiere a toamnei, cât și posibilitățile prin care puteți surprinde caracteristicile Bucovinei. Turul foto va cuprinde și vizitarea celor mai importante obiective turistice din zonă: mănăstirile Voroneț, Gura Humorului, Moldovița, Sucevița, Putna etc.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.



Vrei mai mult decât
o simplă poză?
Vrei FOTOGRAFIE?
Citește FOTO-VIDEO digital!

Parteneri media: **zile nopti** **CHIP** **PC-Practic**

O NOUĂ DIMENSIUNE ÎN JOCURI

Periada vacanțelor se apropie cu pași repezi de final, iar pentru o mare parte din gamerii profesioniști este un bun prilej de a reînnoa vechile relații cu frații de arme. Competițiile între grupările din țară și nu numai trec încet-încet din faza de proiecte în evenimente ce își așteaptă participanții cu listele de înscrieri deschise. Tot în această perioadă cei mai mari producători din industria jocurilor vor lansa pe piață noi titluri care mai de care mai răsunătoare. Lista este destul de lungă, însă printre cele mai așteptate ar fi StarCraft II: Wings of Liberty sau Call of Duty: Black Ops. Pentru a vă pregăti din timp pentru astfel de evenimente, e bine să faceți o mică revizie a echipamentului de joacă. De această dată vă supunem atenției o serie de monitoare care pot să vă schimbe destul de mult percepția asupra detaliilor din noile jocuri. Din această cauză am ridicat ștafeta la diagonale de minimum 24 de țoli și display-uri capabile să afișeze o rezoluție nativă full HD de 1920 x 1080. La această oră, au început să apară pe piață moni-

toare cu leduri. Diferența între cele cu LED și cele clasice LCD se referă la tehnologia de iluminare a panoului sau backlight. Cele LCD sunt iluminate cu ajutorul unor tije de tip neon, în timp ce display-urile cu LED sunt iluminate cu ajutorul unor benzi liniare pe care sunt alinate o serie de leduri complet independente. Noua tehnologie este mult mai complexă, iar per ansamblu se obține o durată de viață mult mai lungă a ecranului, o luminozitate mai puternică, un consum de energie mai redus și automat o paletă coloristică mult mai plăcută. Tehnologia LED este totuși încă la început, iar pe piață există puține modele. Totuși noi vă recomandăm câteva modele mai interesante și în același timp vă supunem atenției și câteva modele LCD care încă fac față fără nicio problemă celor mai strașnice cerințe ale gamerilor.

Bogdan S



**Samsung
BX2440**



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LED
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI
Consum energie: 25 wați
Preț: 1181 Lei

**Acer
S243HLbmii**

2



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LED
Boxe încorporate: DA
Conectori: D-Sub, 2 x HDMI
Consum energie: 17 wați
Preț: 1129 Lei

**LG Flatron
W2486L**



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LED
Boxe încorporate: DA
Conectori: DVI-D
Consum energie: 27 wați
Preț: 1309 Lei

**BenQ
V2400ECO**



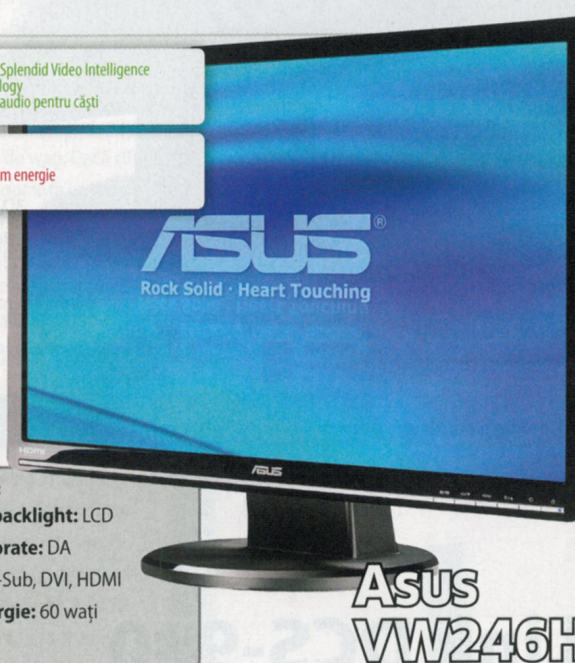
SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LED
Boxe încorporate: DA
Conectori: D-Sub, HDMI
Consum energie: 28 wați
Preț: 1019 Lei

**Dell
G2410H**

5



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LED
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI-D
Consum energie: 20 wați
Preț: 1376 Lei



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LCD
Boxe încorporate: DA
Conectori: D-Sub, DVI, HDMI
Consum energie: 60 wați
Preț: 999 Lei

**BenQ
G2420HD**



SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LCD
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI, HDMI
Consum energie: 49 wați
Preț: 908 Lei



**LG
W2453TQ-PF**

SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LCD
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI-D
Consum energie: 42 wați
Preț: 881 Lei



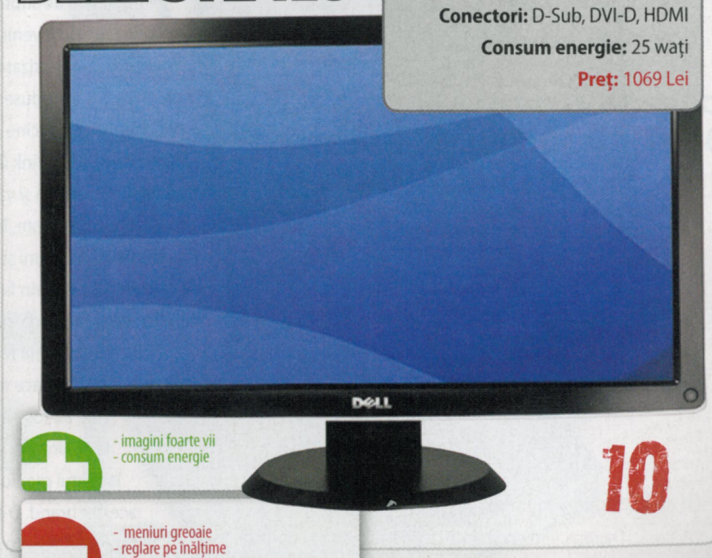
**Samsung
SyncMaster P2450H**

SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LCD
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI, HDMI
Consum energie: 38 wați
Preț: 1109 Lei



DELL ST2410

SPECIFICAȚII:
Tehnologie backlight: LCD
Boxe încorporate: NU
Conectori: D-Sub, DVI-D, HDMI
Consum energie: 25 wați
Preț: 1069 Lei



Asus VG236H

Gamers' new best friend

Proaspăt lansată și pe pământ european, noua serie de monitoare 3D de la Asus promite că va face rava-gii printre gamerii doritori de senzații extraordinare de realiste. Monitorul Asus VG236, ce include cel mai modern panou bazat pe tehnologia LED backlight, oferă privitorilor imagini 3D foarte atractive. Asus VG236 este gândit pentru a fi 100% compatibil cu tehnologia 3D Vision de la Nvidia. Spre deosebire de un monitor LCD obișnuit, cele gândite pentru a afișa imaginile 3D trebuie să includă un pachet tehnologic mai bogat. Asus VG236 nu face excepție de la această regulă, iar pentru a evidenția acest lucru este suficient să arunci o simplă privire asupra câtorva specificații. În primul rând, panoul este capabil să afișeze imagini cu o rată de reimprospătare de 120 de Hz. În al doilea rând, timpul de răspuns atinge o valoare medie de 2 ms, excelentă din punctul de vedere al jocurilor. Fiind un monitor de 23 de inch, nici nu se putea pune problema ca rezoluția nativă a acestuia să fie alta decât 1920 x 1080. La capitolul conectică, stă foarte bine, având în dotare porturi DVI și HDMI. În această idee, monitorul poate fi utilizat fără nicio problemă chiar și împreună cu console de jocuri sau playere DVD ori Blu-ray.

La capitolul ergonomie, dispune de un sistem de susținere ce permite reglaje pe înălțime, poate fi rotit sau înclinat exact după poftele utilizatorului. Reglajele anumitor parametri ce țin de imagine și navigarea prin meniuri se fac prin intermediul unor butoane de mici dimensiuni amplasate în partea de jos a ramei. Pentru a fi gata de



acțiune încă de la bun început, producătorii oferă sub formă de bundle o pereche de ochelari 3D însoțiți de emițătorul wireless necesar sincronizării acestuia cu imaginea 3D. În cazul în care există mai mulți prieteni care doresc să se bucure împreună cu voi de imaginile 3D, este necesar să achiziționați separat doar ochelarii, emițătorul wireless având posibilitatea de a comunica cu mai mult de o pereche de ochelari.

Fie că îl utilizați în jocuri, urmăriți fotografii sau filme

3D, experiența este într-adevăr unică și conferă senzații dintre

cele mai plăcute și mai realiste.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 1999 Lei

D-Link DCS-930

Ține totul... la vedere

Camerele de supraveghere bazate pe tehnologia IP au devenit cele mai avantajoase instrumente de monitorizare a unei locații, având costuri cât se poate de reduse. Având un sistem foarte simplu de operare, oricine poate să își pună sub pază ce locație dorește. D-Link DCS-930 este cel mai recent model de IP camera și va fi lansat pe piață în cel mai scurt timp. Acesta este „impachetat” într-o carcasă de foarte mici dimensiuni și poate fi înglobat într-o rețea de calculatoare fie prin fir conectat la portul Ethernet al camerei, fie wireless datorită modului Wi-Fi compatibil cu standardul N incorporat. Configurarea camerei se face tot printr-un browser, iar cei care au folosit sau încă folosesc echipamente D-Link vor recunoaște imediat formatul și layoutul meniurilor de configurare specifice acestui brand. D-Link DCS-930 dispune de un senzor video de tip CMOS cu care se poate atinge

o rezoluție maximă a imaginilor transmise de 640 x 480. Sistemul optic este format din-un set de lentile fixe de 3,11 mm. În funcție de locul în care este amplasată camera se poate obține un unghi de vizibilitate de 45 de grade pe orizontală și 34,5 grade pe verticală. Din păcate, funcția de zoom optic sau senzorii infraroșii lipsesc. Fiind un model ce se amplasează doar în interior, se presupune că se poate asigura totuși și o sursă de iluminat separată. Ca la orice cameră de pază, și la aceasta se pot defini mai multe zone în cadrul imaginii pentru detecția mișcării. În caz de alarmare se poate trimite automat un e-mail cu un instantaneu, în timp ce pe un server de FTP definit de utilizator se poate trimite o înregistrare video a întregului eveniment. Așadar, paza bună trece primejdia... neașteptată.

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 809 Lei

LG HB965TZ

Home cinema cu mușchi

În această vară și-au anunțat apariția pe marile ecrane câteva titluri absolut senzaționale. Recunosc că nu sunt un devorator înrăit de producții cinematografice, dar, ca orice om, am câteva preferințe în materie de actori și acțiuni. Tot în această vară cei de la LG vor să ne „zburlească” la propriu cu un model de home cinema ce include și un sistem audio mai deosebit și mai... puternic.

LG HB965TZ, se bat producătorii cu pumnul în piept, dispune de o nouă tehnologie ce aduce îmbunătățiri în ceea ce privește calitatea imaginii chiar și a deja celebrilor discuri Blu-ray. Despre filmele în format DVD nu prea se mai vorbește la ora actuală, dar spre surprinderea multora, DVD-ul este un mediu încă foarte răspândit și utilizat. Nici aici acest player nu stă cu mâinile încrucișate și acționează în toate modurile posibile pentru a scoate tot ce e mai bun calitativ de pe aceste discuri.

Lăsând la o parte elementele pur tehnice, trec direct la capitolul cel mai atractiv. LG HB965TZ este livrat cu 5 sateliți și un subwoofer ce pot genera împreună puțin peste 1000 de wați. Dacă cifrele nu vă impresionează, atunci cu siguranță vă va impresiona sunetul ce poate fi redat de acestea. Spre deosebire de un subwoofer confecționat dintr-un material lemnos, incinta sateliților este realizată dintr-un material plastic ce le conferă o greutate foarte redusă, dar și dimensiuni intrate la apă. La prima vedere nu îți vine să crezi că dintr-o „cutie” atât de mică poate să iasă un sunet atât de plăcut și de puternic. Eh, tehnologia, bat-o vina. Pentru a da o notă mai elegantă, producătorii vă oferă posibilitatea de a amplasa acești sateliți exact acolo unde vreți grație unor suporturi foarte atractivi.

Plăcerea de a viziona materiale de calitate și de a-ți ridica simțul auzului până în al nouălea cer nu se oprește aici. LG HB965TZ nu este doar un simplu player de discuri din plastic, ci un adevărat media center ce transformă televizorul într-o adevărată sursă de informații. La o simplă apăsare de buton (al telecomenzii) intrați într-un meniu de selecție unde vi se oferă posibilitatea de a vizualiza cele mai noi filmele postate pe YouTube. Același lucru se poate face și în cazul fotografiilor, cu mențiunea că trebuie să vă familiarizați cu interfața Picasa. Dacă v-a prins dimineața căscând ochii la filme, înainte să o tăiați rapid spre școală, serviciu sau alte îndatoriri de

zi cu zi, nu uitați să aruncați o privire și peste prognoza meteo. După ce v-ați personalizat playerul LG HB965TZ, acesta poate să afișeze prognoza meteo pentru câteva zile în orașul în care locuiți. În cazul în care vă pregătiți să o tăiați la o plimbărică în alt oraș sau altă țară, tot în același meniu puteți să aflați ce fel de îmbrăcăminte și încălțăminte să luați cu voi. Toate acestea nu ar putea fi posibile fără conectorul Ethernet sau modulul Wi-Fi din acest device. După ce reușiți să îi realizați conexiunea la internet, totul devine o joacă de copii.

Conectica este impresionantă și în primă fază ar putea să vă amețească. O grămadă de conectori în culori și forme diferite, însă fiecare e cu trebușoara lui. Nu vă impaciențați și gândiți logic problema. După ce scăpați de conectat firele boxelor, brusc s-a ridicat ceața. Apar conectori mai cunoscuți la care puteți conecta și alte device-uri audio... MP3-uri, PC-uri sau notebook-uri etc. Cei care dispun de un iPhone sau iPod sunt impulsionați să-și asculte melodiile preferate pe acest home cinema. Chiar pe partea frontală se deschide o mică fantă ce lasă să se vadă conectorul de docking station.

Telecomanda, deși plină de butoane, este cât se poate de simplă de utilizat. Butoanele cu funcțiile principale sunt ușor exagerate în privința dimensiunilor, dar în timp puteți stăpâni operarea lor.



Ofertant: Ofertant: Partenerii LG, Preț: 2973 Lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cum să realizezi FOTOGRAFII 3D?

1. Citește ediția specială a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



coperta (verso) în format 3D + un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu și despre fotografia 3D

2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



(pachetul conține și două perechi de ochelari 3D)

3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe www.chip.ro/shop

D-Link W306AV

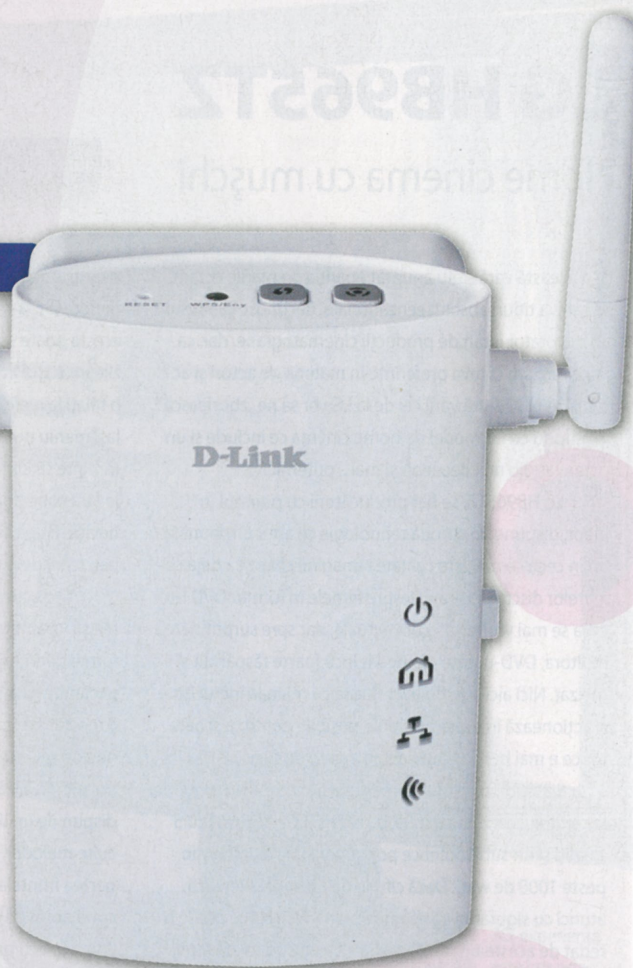
Extinde-ți limitele

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 619 Lei

În lumea rețelor de calculatoare există device-uri ce permit comunicarea și transferul de date prin te miri ce miracole. Sunt și echipamente ce facilitează transferul de informație din punctul A în punctul B special concepute pentru a trece de tot felul de impedimente. Nu cu foarte mult timp în urmă, D-Link a lansat pe piață un model de powerline ce facilita transferul de informații între două echipamente de rețea prin intermediul firelor de energie electrică. La ora actuală, a elaborat această soluție și a lansat o serie nouă de powerline-uri capabile să faciliteze și extinderea nu doar a unei rețele Ethernet, ci și a unei Wi-Fi. În cazul în care locuiți într-o clădire de mari dimensiuni sau cu pereți foarte groși, implementarea unei rețele wireless este destul de dificilă. În astfel de condiții, de cele mai multe ori vă puteți bucura de libertate de mișcare doar într-o zonă foarte mică. Pentru a extinde acoperirea unui router wireless de exemplu puteți utiliza noile modele de powerline D-link W306AV. Acestea se folosesc în pereche și, pe lângă extinderea

rețelei locale prin fir, se realizează în paralel și extinderea automată a rețelei wireless. Rata de transfer poate depinde de mai mulți factori, însă calitatea firelor de electricitate sau distanța între cele două powerline-uri pot avea efecte foarte vizibile. În condiții normale se obține o rată de transfer de câțiva zeci de Mbps, dar există și cazuri când se poate atinge o rată maximă de 200 Mbps.

Configurarea sau împerecherea acestor device-uri se realizează foarte simplu, fiind necesar ca în momentul în care le-ați conectat pentru prima oară la priză să țineți apăsat pentru câteva secunde un simplu buton... restul este o joacă de copii.



Tecnoware Era LCD 1.1

Protecție de urgență

O măsură suplimentară de protecție nu strică nicio dată, mai ales atunci când vine vorba de alimentarea cu energie electrică. Fluctuațiile de tensiune din rețeaua electrică pot avea uneori urmări destul de costisitoare în cazul echipamentelor scumpe sau mai sensibile. Una dintre soluțiile cele mai avantajoase din punctul de vedere al protecției, dar și al costurilor este reprezentată de echipamentele UPS sau sursele neîntreruptibile. Tehnologic vorbind, astfel de echipamente au suferit în timp fel și fel de îmbunătățiri, oferind astăzi protecție mult mai eficientă. Ele se folosesc de acumulatori de 12 volți pentru a asigura autonomia mult râvnită.

Tecnoware ERA LCD 1.1 este creația unei companii italiene mai puțin cunoscute pe piața românească. Modelul LCD 1.1 asigură o putere de 1100 VA, oferind o autonomie de aproximativ 10 minute unui calculator sau altui consumator de aproximativ 770 de wați. Tecnoware ERA LCD 1.1 dispune de doi conectori de tip suko ce sunt alimentați în permanență și de un al treilea conector cu rol de filtrare ce asigură doar un curent electric mult mai „curat”, însă fără protecție în caz de întrerupere a energiei electrice. Pe partea frontală, UPS-ul include un ecran LCD pe care sunt afișate informații cu privire la tensiunea curentului din rețea la intrare și la ie-

șirea din UPS, gradul de încărcare cu consumatori și câteva simboluri ce țin mai mult de starea de funcționare a UPS-ului.

Aceste valori pot fi monitorizate și pe un PC prin intermediul unei aplicații ce poate fi descărcată gratuit de pe site-ul producătorului. Pentru transferul acestor informații trebuie să puneți la bătaie unul din porturile

USB ale PC-ului. UPS-ul Tecnoware ERA LCD 1.1 este gândit și pentru a fi cât mai prietenos cu mediul, tehnologia ECO implementată asigurând exact nivelul de energie pentru echipamentele conectate, pentru un consum cât mai redus.



Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 329 Lei

Trendnet TEW-691GR

Navigați în viteză

Ofertant: Aline Distribution Grup, Preț: 682 Lei

Echipamentele celor de la Trendnet și-au câștigat în timp o faimă demnă de invidiat grație unei politici de comercializare foarte atrăgătoare. Mereu s-a ținut cont de nevoile utilizatorilor și în tot acest timp s-a practicat un raport preț/calitate

Același lucru se înodată cu lansarea Gigabit. După cum it, există 4 porturi truu a închea o port Ethernet una la internet wireless. În ca-Trendnet TEW-toate cele

foarte rezonabil. tâmplă și acum, acestui router ne-am obișnuit Ethernet penrețea pe fir, un pentru conexi și un modul zului modelului 691GR



patru porturi Ethernet sunt de tip Gigabit, în timp ce modulul wireless este compatibil cu standardele 802.11 b, g și n. Conform specificațiilor, această tehnologie permite atingerea unei rate de transfer de 300 Mbps, însă în cazul modelului Trendnet TEW-691GR se pot realiza până la 3 stream-uri, ceea ce înseamnă că se atinge, cel puțin teoretic, o rată de transfer de 450 Mbps. După cum era de așteptat, configurarea se face prin intermediul unei interfețe web foarte simple și intuitive. Per total, router-ul vă poate oferi exact ceea ce aveți nevoie la viteze foarte ridicate. Ținând cont totuși de prețul acestui model, ar fi fost excelent dacă producătorii ar fi pus la dispoziție măcar un port USB sau, de ce nu, chiar un modul wireless de tip dual-band ce ar fi putut să acopere și plaja de frecvențe de 5 GHz.

SanDisk Cruzer Enterprise USB Flash Drive

Siguranță și flexibilitate

Ofertant: Partenerii Sandisk, Preț: 572 Lei

V-ați imaginat vreodată cât de simplu poate fi să lucrați pe orice calculator sau laptop și să aveți acces la toate documentele și resursele unei rețele de calculatoare fie ea acasă, la școală sau la locul de muncă? Cei de la SanDisk au făcut posibil acest scenariu. Împreună cu compania Check Point, au pus la punct un stick USB ce conține o aplicație menită să creeze un mediu virtual, independent și deosebit de sigur, prin intermediul căruia puteți să accesați și să lucrați cu fișiere ce pot fi stocate pe același stick USB sau pe un server de acasă, școală etc.

Noul spațiu virtual poate fi rulat pe orice PC sau laptop ce are instalată o versiune de Windows pe 32 de biți. Indiferent unde lucrați, online sau offline, de fiecare dată veți avea aceeași imagine de fundal, aceleași fișiere sau aranjamente făcute pe desktop-ul virtual. O astfel de soluție este deosebit de utilă și atunci când nu dețineți un laptop personal pe care să îl puteți folosi oricând și oriunde. Pe de altă parte, stick-ul este foarte simplu de trans-

portat și, odată conectat la un calculator, sunteți gata de acțiune. Indiferent ce activități veți face, la sfârșit



nu veți lăsa nici un fel de urmă pe calculatorul gazdă, aplicația fiind gândită în așa fel încât să permită accesul la resursele respectivului PC gazdă însă fără a instala, copia sau edita vreun fișier sau a face vreo setare.

SanDisk Cruzer Enterprise USB Flash Drive dispune de un spațiu de stocare de 4 GB, ce poate fi utilizat pentru a stoca orice aveți nevoie. Siguranța este la ea acasă deoarece se poate activa protecția hardware care automat va cripta respectivele date pe baza unei chei hardware pe 256 de biți. Transferul datelor se face la o rată de 24 de MB/s în cazul procedurii de citire și de aproximativ 20 de MB/s în cazul copierii informațiilor pe stick.

BogdanS

COMPLETEAZĂ-ȚI COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cumpără minim 5 reviste* la alegere și plătești numai jumătate din prețul lor.

www.chip.ro/librarie
Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



*În cadrul acestei oferte sunt disponibile revistele apărute pe piață până la ediția de februarie 2010 (inclusiv).

Titlu: Zburătorii nopții

Autor: George R.R. Martin

Colecția: Nautilus

Traducere: Mihai Dan Pavelescu

George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey și a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois.

În anii '70 George R.R. Martin a scris o serie de nuvele, printre care și **Regii nisipurilor** (în pregătire la Nemira), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo și Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy și horror.

În anii '80 a fost producător și scenarist în televiziune, editor al seriei **Twilight Zone** la CBS Television și producător al filmului **Beauty and the Beast**. Nuvela Zburătorii nopții, care dă și titlul volumului publicat în anul 1985, a fost ecranizată.

În 1996, Martin a început să scrie seria fantasy **Cântec de gheață și foc** (din care la editura Nemira au apărut **Festivalul Ciorilor**, **Iureșul săbiilor**, **Încleștarea regilor** și **Urzeala tronurilor**). Seria este alcătuită din șapte romane, dintre care trei se află încă în stadiul de proiect (*A Dance with Dragons*, *The Winds of Winter* și *A Dream of Spring*). Seria **Cântec de gheață și foc** este considerată o capodoperă a genului, după trilogia **Stăpânul inelelor** de J.R.R. Tolkien, drepturile cinematografice fiind deja achiziționate de HBO, care intenționează realizarea unui serial în scurt timp.

Premiile Hugo și Locus

„Teroare în abisul spațiului cosmic creată de «cel mai bun povestitor al domeniului».”

Science Fiction Review

„Nave spațiale posedate de spirite, cadavre animate pentru a fi exploatate la munci necalificate, extraterest-



tri care parazitează oamenii aflați în căutarea divinității – un volum de povestiri care transmite atmosfera primului film Alien regizat de Ridley Scott.”

Asimov's Science Fiction Magazine

„Un volum de povestiri SF cu tușa horror a maestrului mondial al literaturii fantasy, G.R.R. Martin.”

Locus

CÂȘTIGĂTORII LUNII IUNIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția iunie 2010, ce a avut ca premii cinci romane Dragonii Heorot de Larry Niven, Jerry Pournelle și Steven Barnes, sunt următorii: Cosmin Mihai din Târgoviște, Lemeni Lărentiu din București, Cîrjan Vasile din Craiova, Lica Grațian din Craiova și Constantin Ștefan Cătălin din Brăila.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuella.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

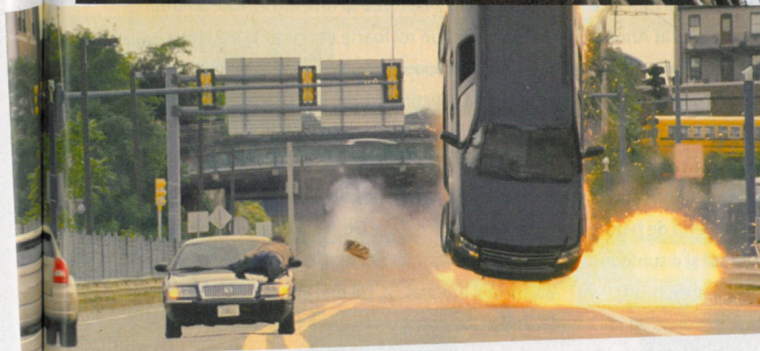


ÎNTÂLNIRE EXPLOZIVĂ (KNIGHT AND DAY)

Grafică: 8 Tom Cruise (48) și Cameron Diaz (38) încă în formă, Andalucia, Port Antonio (Jamaica), Sycamore Cove State Beach, Salzburg, urmărituri cu mașini, cu motociclete, per pedes, cu tauri, explozii, accidente, pupici, lupte, come etc. O paletă surprinzător de bogată, cu multe porțiuni reușite, dar prea puține scilipiri. Sunet: 8 Dolby, Dolby Digital, DTS, bun, dar cam atât, ca în mai toate producțiile cu buget mare din ultima perioadă, bonus: muzica. Gameplay: 10 SIG-Sauer P250, Glock 19, Heckler & Koch MP5 și MP7, Beretta 93R, Taurus Judge, Heckler & Koch G36C, Z-M LR 300, 2011 Ducati Hypermotard, 1966 Martinique Bronze Pontiac GTO, 1967 Pontiac Grand Prix, 2011 Mercedes-Benz S-Class, 2011 Volvo C70, Dronă Furtif X47 (cred) și încă. Nimic de comentat aici. Multiplayer: 10 Perfect pentru o ieșeală în mulți, chiar și în doi, cu atât mai mult dacă Diaz sau Cruise sunt printre preferați. O să mai scârțâie unul-altul că tot filmul e imposibil, dar nu pentru asta te duci la acest tip de filme. Acțiune: O tonă. Comedie: 500 kg. Aventură: 500. Romanță: 100. Dramă: 0. Sens: -2000. Storyline: 6 La fel ca pe majoritatea filmelor de acțiune-

comedie din ultima perioadă dacă stai să le analizezi din punctul de vedere al coerenței scenariului, al corectitudinii reacțiilor protagoniștilor, calității poveștii etc. poți da cu ele de pământ să nu se vadă, dar Întâlnire explozivă nu se ia niciodată în serios și deci nu poate fi depunctat prea mult aici, nu te minte în niciun moment că ar fi altceva decât o „parodie” a filmelor cu spioni și asta iar e bine. Chiar și așa însă, s-ar fi putut lucra mai mult la story. Momentele în care Diaz leșină, de exemplu, par pur și simplu artificii folosite de producători pentru a ieși dintr-o situație, nici măcar aia imposibilă. Impresie: 7 Un film la care, dacă te duci fără nicio pretenție, răzi până umfli burta, rămâi cu gura căscată în câteva situații, te bucuri de acțiune, de actorii cu care ai crescut, de mașini, de peisaje, de momentele de romantism dintre protagoniști și pleci bucuros. Nu vă așteptați însă să vă mai aduceți aminte de el peste o lună. Alternativa: Echipa de șoc (The A-Team), dar nu mă puneți să caut tipul de tanc apărut acolo că vă bat. (Am învățat eu nește scheme în filmele astea două.)

ncv



www.

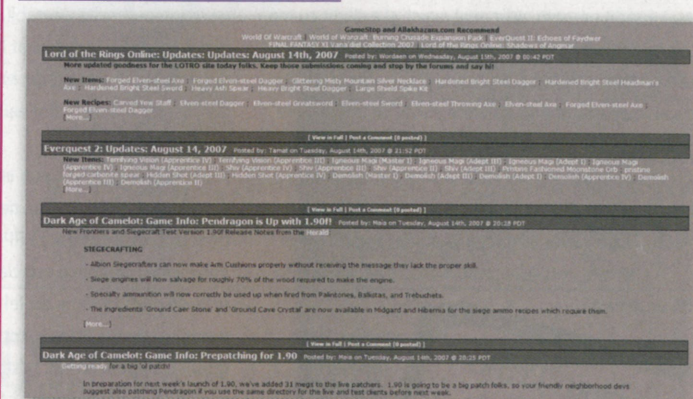
http://www.highiqsociety.org/iq_tests/

Toată familia te bate la cap cu proștiile tale? Nimeni nu dă doi lei pe ceea ce zici pentru că sunt de acord că sunt tâmpenii? La școală profesorii te compătimesc pentru că nu se va alege nimic de capul tău? Vrei să le demonstrezi tuturor că de fapt ești un geniu, pe care nu-l înțelege nimeni, dar odată ș-o dată vor ajunge ei la mână ta? Ți-e groază de anii care vor trece până vei ajunge să le demonstrezi tuturor că totuși ai ceva grăunțe în cap? Vrei să le dai peste nas acum și aici și nu știi cum?

E simplu. Silabisește cu voce tare adresa linkului din titlu, scrie-o repede într-un browser până nu o uiți și voila! Teste de inteligență atestate și recunoscute de o lume întreagă. Poți să le faci de o sută de ori până le înveți pe de rost, iar apoi îi provoci la duel pe cei care toată viața te-au luat peste picior. Ai șanse să le dai peste nas dacă nu te pierzi cu firea, ca de obicei, în fața streșului.



www.allakhazam.com



Te joci un MMO și habar n-ai ce e ala un quest, cum se face, de unde se ia și ce recompensă îți dă? Stai liniștit că nu ești singurul. Iete, pentru ăștia ca tine, un nene deștept s-a gândit să facă un site pe care să aglomereze cele mai diverse informații despre quest-uri, obiecte, profesii și mai știu eu ce alte idioțenii legate de cele mai jucate MMO-uri ale momentului. Da, chiar și despre WoW! Nu trebuie să mai întrebi pe global chat unde se găsește cine știe ce NPC și să faci mișto de tine după-ai juma' de glob. Intră pe Allakhazam și vei ști tot!

www.noisegames.com/

Nu-i așa că nu știi să cânti la chitară? Nu-i așa că nu știi să cânti nici la bass? Nici chiar la muzicuță... dar ești cel mai tare la cântat sub duș. Te știu... te-am auzit, ești pe YouTube! Păcat că cei care comentau nu prea te apreciau. Nicio problemă, acum pentru afoni ca tine s-a inventat www.noisegames.com. Unul dintre cele mai mișto site-uri de care am avut norocul să dau prin perindările mele pe net și cu care poți face un pic de muzică fără niciun fel de stres. Cu nouă preseturi puse la dispoziție, noisegames te ajută să îți pui urechea muzicală la treabă și să pui cap la cap într-un mod armonios nouă tipuri de stiluri diferite de muzică. Trecându-te prin blues și punk, muzica de sub duș și cea de la concertele rock, până și slide guitar, noisegames te poate ține ocupat ore întregi, înnebunind vecinii cu muzica ta nebună. Este unul dintre cele mai faine site-uri peste care am dat luna asta.



Câștigă unul din cele cinci romane Zburătorii nopții de George R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

În ce an s-a născut George R.R. Martin?

- ▶ 1980
- ▶ 1948
- ▶ 1910

☐
☐
☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



MUNCHKIN™

3 872 orcs on the wall...

Știu că sunteți obișnuiți cu Paul, dar de data aceasta am făcut o excepție de la regulă.

Munchkin e un banal joc de cărți, iar tovarășul Policarp, care nu se atinge decât de dame, e un tip serios, responsabil, cu o slujbă adevărată și o șinșilă de care are grijă ca de ochii din cap. I-am pasat Armageddon Empires și Solium Infernum, convins că numai el le poate oferi grijă și atenția de care au nevoie asemenea copii minune ai boardgaming-ului. Dar destul despre Paul, e timpul să mai spunem câte ceva despre Policarp. Am aflat că a sădit un pom, prun mai exact, și a clădit cu mânuțele lui aristocratice o viluță pentru șinșilă. Armata a făcut-o la Space Marines. Dacă doriți să-l cunoașteți (în cort sau în apartamentul lui ultracentral cu trei camere și aer condiționat) în vederea căsătoriei, contactați-mă de urgență. Nu percep decât 25 la sută din moștenire și, ca bonus, veți obține o reducere substanțială la diversele otrăvuri care vă vor asigura o văduvie lungă și fericită.

Să revenim, totuși, la pasiunea care ne-a strâns laolaltă pe această

horror...), aproape toată „colecția” Descent: Journeys Into The Dark (I-am început pe lumină și I-am terminat pe întuneric) și alte câteva jocuri pe care nu apuc să le scot la lumină pe cât de des aș dori. Setup-ul durează mult, au reguli complexe, sunt mari consumatoare de timp, pe scurt e cam greu să le joci la cârmă, în fața unei berici. Ca să nu mai vorbim de faptul că vreun amic mai irascibil o să mă bată ca pe hoții de cai dacă îi voi sugera să se spele pe mâini înainte să-mi atingă frumusețe de cartonașe. Drept urmare, aveam nevoie de un joculeț simplu, portabil, care să nu ocupe mult loc în rucsac și să poată fi jucat la aproximativ trei minute după ce am deschis cutia. Munchkin se înscrie perfect în această categorie. Și e al naibii de amuzant, ceea ce constituie un mare plus.

În esență, Munchkin este un joc de cărți (atenție, nu e Trading Card Game), depășit în complexitate doar de șeptic, care parodiază RPG-urile, powergaming-ul și plimbările romantice sub clar de goblini prin dungeon-urile de pretutindeni. Un fel de Dungeon And Dragons pentru navetiști. Știm cu toții că prînșea din turn și dragonul care periclitează păstoritul și împiedică transhumanța să se desfășoare în condiții optime nu sunt principalele motive pentru care vă ridicați împotriva cetelor nihiliste ale Adâncurilor. Levelling-ul, loot-ul și mirosul de sânge... ele vă motivează aventurile, ele vă împing să contestați autoritatea Dragonului de Plutoniu. Pe scurt și în cuvintele unor americani de treabă (Steve Jackson Games) ... „Kill the monster, grab the treasure, stab your friends”. În Munchkin vei căsați monștri, vei acumula bogății nebanuite, vei mânui infama Bătă a Napalmului laolaltă cu Drujba Însăngerată a Desfigurării și vei pune bețe în roate celorlalți jucători. Totul în încercarea de a ajunge la legendarul NIVEL ZECE... ce... ce... ce. Și te vei cocoșa de râs. Sau te vei certa groaznic cu amicul tău cel mai bun care tocmai ți-a furat Armura Sfințeniei Glorioase cu Genunchiere de Tungsten +7.6.

Exagerez, desigur, genunchierele vin separat. Pachetul de bază (căci există și o sumedenie de expansion-uri) conține 176 de cărți organizate în două deck-uri,

Rooms (unde sunt repartizați monștrii, clasele, rasele, capcanele și blastămele) și Treasures (obiecte, poțiuni și așa mai departe). Îți începi tura trăgând o carte din pachetul Rooms. Dacă este un monstru, te vei lupta cu el, iar în caz de victorie, crești în nivel și îți încasezi răsplata, adică un număr de cărți din pachetul Treasures. Lupta e simplă și constă în compararea nivelului monstrului cu nivelul tău (plus eventualele bonusuri oferite de obiecte). În caz de egalitate, monstrul câștigă (excepție făcând Warrior-ul, care câștigă remizele). Ceilalți jucători pot interveni în luptă, de obicei cu vreun buff/poțiune pentru sărmanul monstru (dacă ești în pericol să câștigi jocul). Desigur, le poți promite marea cu sarea (de la obiecte din joc până la lăzi de bere IRL) pentru a-i convinge să stea cuminiți sau să te ajute pe tine să înfrangi bâzdașania. Presupunând că ai avut ghinionul să trageți un blestem sau o capcană... asta e, îndurați efectele și mergeți mai departe spre nivelul 10. În caz contrar (nu monstru, nu blastă/capcană), păstrați cartea și, dacă doriți, vă puteți lupta cu un monstru din mână. Nu vă surâde ideea? Trageți încă o carte (fără a o arăta celorlalți jucători) și răsuflați ușurați că ați mai supraviețuit o tură. Și tot așa până când vă luați la bătaie sau câștigați jocul.

Munchkin poate fi o experiență extrem de amuzantă, pe care o recomand cu mare căldură, dar după vreo câteva sesiuni, când ați învățat pe de rost toate cărțile, s-ar putea să nu vă mai distreze ca la început. Atunci pică bine expansion-urile. Dar dacă nu rădeți de două ori la aceeași glumiță sau dacă sunteți genul care nu poate fi amuzat la infinit de o caricatură reușită, ar fi bine să spuneți pas (sau să investiți în add-on-uri). Norocul joacă un rol foarte important și să spui că „ai devenit bun” la Munchkin e ca și când ai spune că ești un as la Macao. Oricum, scopul lui Munchkin nu e să devii un as al cărților și un mare strateg, ci singura ta grijă e să ajungi la Nivelul ZECE prin orice mijloace posibile. Inclusiv să înghiți o carte dacă asta îl va convinge pe amicul tău să-ți paseze Grenada Absolutului Fragmentat fără de care n-ai nici cea mai mică șansă în fața Balaurlui Indoliat. Și, cel mai important, să te distrezi făcând asta.

cioLAN

www.level.ro

NOU

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS la numărul **7555** și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele: **CHIP CD / Foto Video / PC-Practic**
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO** prin SMS la numărul **7441** și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele: **CHIP CD / Foto Video / PC-Practic**
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

SMS-ul trebuie să conțină numai cuvântul **ABO**.

După primirea SMS-ului, veți fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care doriți abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care veți primi revistele.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS la numărul **7666** și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele: **CHIP DVD / LEVEL**
Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO** prin SMS la numărul **7443** și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele: **CHIP DVD / LEVEL**
Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista **LEVEL**

www.chip.ro/librarie

economisești **34%** față de prețul de copertă

Abonament „START”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții		40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții		60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei	
LEVEL	6 apariții		69,00 lei	
LEVEL	12 apariții		119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții		39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții		49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- ▶ plată online prin card de credit (mai multe detalii pe <http://www.chip.ro>)
- ▶ depunere de numerar la orice ghiseu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ▶ ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- ▶ pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ13150699XX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- ▶ mandat postal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

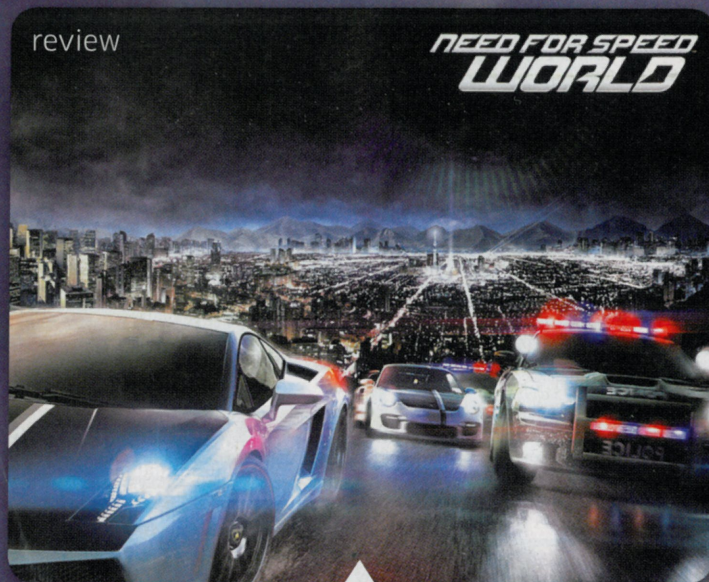
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001, dispoziții de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

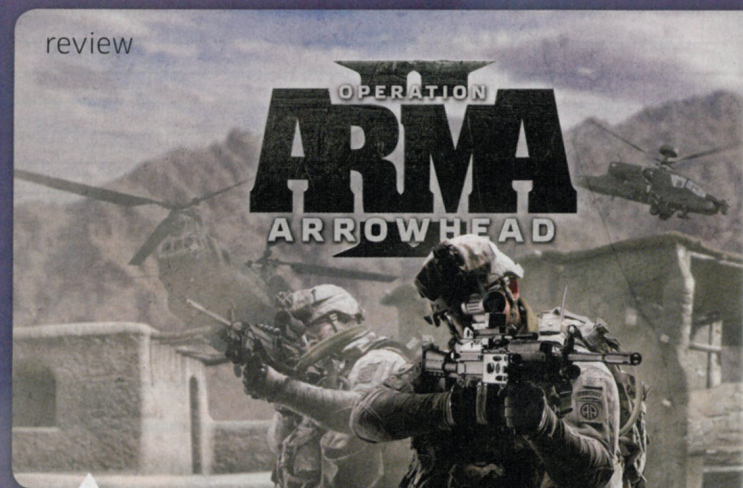
WINGS OF LIBERTY™

review

**Așteptarea a luat sfârșit.
Veniți de luați strategie!**



**Sau incursiunea
seriei în necunoscut.**



Războiul, mai realist, mai aproape de noi?

***Cu titlu informativ**

Librăria
CHIP
ONLINE **ro**

COMANDĂ ONLINE REVISTA PE
www.chip.ro/librarie



În luna august veți putea citi:

Erori mici, stricăciuni mari

Greșelile de programare determină și cel mai bun program să devină periculos.

Windows cu aromă de Mac și garnitură de Linux

Cea mai bună combinație de aplicații
din cele trei lumi.

Hard diskul inteligent

Soluții pentru
detectia erorilor
și întreținerea
mediului de stocare.

Orange Young muzică la nesfârșit



Black Eyed Peas

ascultă mii de hituri pe telefonul mobil
creează-ți playlisturi și trimite-le prietenilor

E simplu să le ai pe toate! Intră în Orange Young,
reîncarcă-ți cartela PrePay cu 7 euro și hai la butoane
în Music Box pe www.nelimiteaza-te.ro

Orange Young ► nelimitează-te

TVA aplicabil la cumpărarea tichetului de reîncărcare

